
PÓSTERS DOBLES
AKIBA KEi
LA EVOLUC OTAKU
No. 32 $20.00
VANGUARDIA EDITORES
BRIGHTER THAN DAWNING BLUE
NOBLEZA, OH, SEXY NOBLEZA
TNT GT2
LA MAGIA REGRESA AL WORLD TRADE CENTER
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
KRATOS SE REVELA EN EL PSP
2x1
En la entrada a la TNT 15
presentando tu revista
AKIBA-KEI
Rebuild of
EVANGELION
エヴァンゲリオン
EL NUEVO ROSTRO DE DIOS


AKIBA-KEi



DIRECTORIO AKIBA-KEI

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor Responsable

J. A. Dávalos Q.
Director

Ma. de Lourdes Contreras H.
Diseño Gráfico

EDITOPOSTER
Corrección de Estilo

Ana Cristina
Kirah Sohma
Yuuhi
Jesús Chavarría Cabrera
Judith D.
Carlos Adrían Juárez
Izzaki
Dayana
Yue Yagami
Dante
Naria-chan
Mario Monroy
Redactores

J. A. Dávalos Q.
Calidad Digital

Marco Antonio Juárez
Fernando Cabrera
J. A. Dávalos Q.
Daniel García M.
Audrey González
Judith D.
Trazado e Ilustraciones

Marco Antonio Juárez
Carlos Adrían Juárez
Fotografía

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores Valdovinos
Dirección Administrativa

Adriana Villalobos
Dirección de Operaciones

Verónica Maldonado
Dirección de Circulación

*AKIBAKEI 32 es una publicación quincenal editada por **Editoposter S.A.** Salvador Díaz Mirón 156, Col. Santa María la Ribera C.P. 06400 México D.F. Impresa en: Talleres Zaragoza. Reserva Título I.N.D.A. No 04-2005-122816460400-102. Certificado Licitud Título: Expediente: CCPRI/3/TC/06/17301 No. 13462. Certificado Licitud de contenido: No. 11035 Distribución D.F. Unión de Expendedores y Voceadores de los periódicos de México A.C.Guerrero 50, México, D.F. por medio del Despacho EVERARDO FLORES. Serapio Rendón 87, México, D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA de C.V. Serapio Rendón 87, México D.F. Locales Cerrados por: Publicaciones CITEM, S.A. de C.V. Av. del Cristo # 101 Col. Xocoyahualco, Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Copyright © 2005. Fecha de publicación: ABRIL 2008.*

www.vanguardiaeditores.com

AKIBA-KEI

editorial

En esta ocasión, dedicaré esta editorial contestando una duda generalizada que ha abarrotado nuestro correo desde hace tiempo, me refiero al tema de la distribución de la revista. A partir del número 28, correspondiente a diciembre, tuvimos un cambio interno en cuanto a la distribución de la revista, lo que benefició a nuestros lectores de provincia, pero que indirectamente perjudico la periodicidad en el DF y área metropolitana, inclusive muchos de nuestros lectores pensaron que habíamos cancelado la publicación sin previo aviso. A partir de entonces el caos relacionado con la distribución nos ha traído de cabeza, pero afortunadamente número tras número ha ido aminorando su impacto. Esperamos que para nuestro número de aniversario (el cual esta más cerca de lo que creen) este problema esté completamente solucionado. Mientras tanto, hemos recurrido a nuestra cadena de tiendas manga store como una forma de distribución directa, donde pueden conseguir el número de cada mes puntualmente, si es que no lo encuentras en tu puesto de revista habitual. Dicho esto, los dejamos con nuestro nuevo número donde conoceremos lo nuevo que Gainax nos trae con su producción basada en su gran éxito EVANGELION, ahora completamente mejorado, tanto gráficamente como en su narrativa, con escenas y personajes nunca antes vistos, sólo con sus amigos de AKIBA KEI, para quienes nuestro cheque también está atrasado, y nos estamos alimentando de galletitas saladas y agua del grifo mientras nos pagan, buaaaa….

PUBLICIDAD:
13-23-0-100 ext. 103
SÉ UNO DE NUESTROS DISTRIBUIDORES:
Lourdes Nuñez y/o Rafael Esquivel
1323-0-100 ext. 111 y 112
SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10



CONTENIDO



Reseña

Por Naria-chan

Brighter Than Dawning Blue

El amor puede borrar un triste pasa

Cuando los humanos han olvidado la existencia de otros lugares y de éste a causa de la guerra, sólo se necesita la voluntad de una persona para lograr que todo regrese a ser como antes. Éste es el tema central de esta hermosa serie mejor conocida como *Brighter Than Dawning Blue* (Más brillante que el amanecer azul), a cargo del estudio Doumu y con Masahiko Ohta en la silla del director. Este anime se basa en la idea original de August y cuenta con 12 episodios transmitidos en la Tierra del Sol Naciente apenas en el 2006, además de dos juegos de video y una novela que le anteceden. Conozcamos más a fondo de qué trata esta historia.



Tiempo atrás, los pioneros de la Tierra viajaron a la luna por primera vez en un proyecto de colonización espacial y allí construyeron su segundo hogar, mejor conocido como el Reino Sphere. Pero una guerra entre ambos mandos por cuestiones políticas acabó con toda relación entre el Reino Sphere y la Tierra. A pesar de lo cruel que fue este conflicto, los seres humanos lo han olvidado casi por completo, pero las heridas de tan terrible suceso aún existen.

Varios años después de aquel conflicto, Feena Fan Earthlight, princesa y última descendiente del Reino Sphere, viaja a la Tierra en compañía de Mia Clementis, su escolta personal. Esto sucede después de varios años de su última visita, que fue poco después de la muerte de su madre, y en la que conoció a Tatsuya, su primer amigo en la Tierra. En ese mis-



mo instante, la ONU realiza juntas para determinar la situación entre la Tierra y el Reino Sphere, y busca una forma de acabar con el conflicto.

Mientras tanto, Tatsuya termina un día más de clases, y como siempre lo hace, está despertando a una dormida Natsuki de una forma un poco rara, pues le susurra al oído un "bienvenido", como si fuese un cliente del restaurante donde trabajan. Natsuki contesta sin pensar y termina haciendo tremendo oso en el salón frente a sus compañeros.

Después de salir, escuchar los reclamos de Natsuki y de encontrarse con su hermana Mai, ambos se dirigen al restaurante del papá de Natsuki, que es donde trabajan, y que por casualidad está junto a la casa de Sayaka Hozumi, tía de Tatsuya y Mai con quien ambos viven. El caso es que Tatsuya va a cambiarse para el trabajo, y ve en la televisión (que por cierto se acciona con la voz y realmente quiero una así) que las embajadoras del Reino Sphere entablarán diálogos de paz en la ONU, y su tía, secretaria principal de la cede, habla con los reporteros. Ya con su otra ropa va a trabajar al restaurante junto con Natsuki y el hermano de ésta como meseros, mientras que su jefe no es otro sino el padre de Natsuki. Después de un día largo y laborioso, Tatsuya regresa a su casa (como si estuviera tan lejos), pero se encuentra con una chica (Mia Clementis) a la que no reconoce, y se lleva una sorpresa cuando su tía le dice que vivirá con ellos; pero lo más sorprendente es que sólo es la escolta de la verdadera invitada que es la princesa Feena.

Como suele pasar en este tipo de historias, Tatsuya queda impactado con la chica, y cuando ésta le habla no sabe ni cómo hablar de tan nervioso que se pone. Pero lo más gracioso es que Feena, al quitarse los zapatos como se acostumbra para poder entrar a la casa (estaba en el jardín), se tropieza con su vestido y se cae. Ella dice que está bien, y Tatsuya sin pensar le agarra la nariz, a lo que su hermana y su tía lo alejan. Los tres se disculpan por eso, pensando que la han ofendido y los va a matar, pero ella dice que no hay leyes en su reino que prohíban esas "muestras de afecto" y los tres sienten cómo su alma regresa a su lugar.

Esa misma noche los cinco acuden al restaurante del papá de Natsuki, pero justo enfrente del lugar, Sayaka y sus sobrinos, se apresuran a quitar a Feena y Mia de las ventanas, por las que sale disparado Jin, pues de tanto molestar a Natsuki ésta lo aventó con fuerza. Su padre, como ya es costumbre, le grita que lo descontará de su salario, mientras éste muestra una cara más de satisfacción que de dolor. Para colmo, durante la cena aparece Takeshi, una fotógrafo, justo bajo el vestido de Feena y su asistente bajo la mesa (quien saca una sala de revelado de la nada) por lo que lo reprende pellizcándolo bastante fuerte, y lo anuncia como su tutor y quien recopilará la información para Feena, quien fue elegido por el padre de ésta.

A todo esto parece ser que Tatsuya no la reconoce, aunque el hecho de que Feena comience a estudiar en la misma escuela y en la misma clase, va ayudando un poco a refrescarle la memoria, y a que Feena conozca más sobre la Tierra, pues al ser la futura reina debe saber lo más que pueda. Aunque el hecho de que todos en clase se enteraran de que Tatsuya y Feena viven en la misma casa, gracias a la metida de pata de Natsuki se complican un poco las cosas; en fin, la relación entre ambos va mejorando hasta que se enamoran.

Es un gran anime lleno de comedia y romance de principio a fin, con colores suaves, bastante agradables a la vista, y una música que hace derretir miel a montones. *El opening*, ***We're not Alone***, y el *ending*, ***Crescent Love***, son bastante apegados a una balada de amor, que hace referencia perfecta a los sentimientos de Feena. Así que no se pueden perder esta linda historia, si te gusta el romance y la comedia en un solo lugar; ¡Nos leemos después!

¡Bye-Bye!

PERSONAJES

Natsuki Takamizawa:

Amiga entrañable de Tatsuya y compañera de clase. Trabaja junto con Tatsuya en el restaurante de su padre, Tratoria Samon. Siempre se molesta cuando Tatsuya o su hermano la molestan, además de ser conocida como la "maestra del carbón", pues lo que cocina suele quemarse.

Mai Asagiri:

La hermana menor de Tatsuya. Acude a la misma escuela de su hermano y es la líder del grupo de flautas de la banda de la escuela.

Feena Fan Earthlight:

Es la princesa del Reino Sphere en la luna, quien demuestra ser muy educada y hábil en muchos aspectos, además de haber estudiado sobre la Tierra antes de visitarla. Para aprender más cosas y seguir los pasos de su madre, llega a la Tierra, hospedándose con la familia de Sayaka. Desde muy pequeña deseaba aprender más cosas sobre la Tierra, esperando superar a su madre y conectar a ésta con el Reino Sphere. Desde que llega a la Tierra conoce a Tatsuya, de quien se hace amigo y después se enamora.

Sayaka Hozumi:

Es la secretaria del presidente de la ONU, por lo que tiene mucha conexión con las políticas entre la Tierra y el Reino Sphere. Es la tía de Tatsuya y Mai, pero éstos la tratan como su hermana mayor.

Tatsuya Asagiri:

Desde pequeño estuvo muy interesado en conocer todo lo relacionado con la luna y el Reino Sphere, por lo que procura siempre estar bien informado sobre ello. Tiende a sujetar mucho la nariz de las chicas en señal de afecto, y parece disfrutar molestando a Natsuki. Es alguien importante para la unión de la Tierra y el Reino.





Karen Clavius:

Es la embajadora militar del Reino Sphere; suele ser bastante estricta en lo que se refiere a su profesión y trabajo.

Mia Clementis:

Parte de la escolta de Feena y siempre ve por ella; es algo así como una criada, pero no siempre hace lo que se dicen.

Samon Takamizawa:

Cocinero y propietario del Tratoria Samon. Es un jefe justo con sus empleados, por lo que jamás hay problemas. Siente una gran admiración por el trabajo de Takeshi.

Jin Takamizawa:

El hermano mayor de Natsuki, aparte de ser su compañero de trabajo en el restaurante de su padre. Casi siempre hace enojar a su hermana en el trabajo, y por lo general rompe una que otra ventana y lo descuentan de su salario.

Wreathlit Noel:

Un misterioso ser de la luna, mejor conocido como Wreath. Tiene la apariencia de una niña, pero ya es bastante vieja, y siempre observa a Feena y la relación de ésta con Tatsuya.

Takeshi Takano:

Famoso fotógrafo al que muchos le llaman sensei. Es conocido como el "gran maestro", aunque es un poco pervertido y suele aparecerse en los momentos más embarazosos de otros. Es el único aprobado por el padre de Feena para ser su tutor.

Seiyuus

Hitomi Nabatame: Feena Fan Earthlight
Susumu Chiba: Tatsuya Asagari
Hyo-sei: Natsuki Takamizawa
Mai Goto: Mai Asagiri
Nami Kurokawa: Sayaka Hozumi
Mio Nonose: Mia Clementis
Yu Asakawa: Karen Clavius
Daisuke Kishio: Jin Takamizawa
Akira Negisghi: Samon Takamizawa
Shinpachi Tsuji: Takeshi Takano)
Shizuka Ito: Wreathlit Noel

Ficha Técnica

Idea original: August
Director: Masahiko Ohta
Estudio: Doumu
Año: 2006
Episodios: 12
Opening: Prelude - We are not alone por Fumi Ootou
Ending: Crescent Love – Tsuki no Namida por Hitomi Nabatame



Reseña

Por Naria-Chan

A todas las chicas que amamos a los chicos lindos, por fin nos llega esta hermosa serie desde Japón, por parte del estudio ZEXCS, y con la participación de Haruka Ninomiya en la silla del director.

SUKISYO...

Superando un doloroso pasado



Una emocionante, romántica y divertida historia basada en la novela original de **Riho Sawaki** perteneciente al género shonen-ai, titulada originalmente *Suki na Mono wa suki dakara Shouganai* (me gusta lo que me gusta y no hay forma de cambiarlo) y que ya cuenta con una colección de cuatro videojuegos que le anteceden y tienen gran demanda por parte de las chicas niponas; conozcamos la historia más a fondo. Sora se despierta sobresaltado en su primera noche en el dormitorio de la escuela (después de salir del hospital), cuando siente que su compañero de cuarto está encima de él. Después de quitárselo de encima, éste le reclama por lastimarlo y le exige que le deje ver a Yoru, a lo que Sora cree que se refiere a la noche (ya saben cómo es eso de los kanjis que puede significar varias cosas dependiendo cómo se escriba). Este chico se presenta como Ran, y vuelve a ponérsele encima insistiendo por Yoru, a lo que Sora sale corriendo a las duchas de la escuela, y debido a esto se mantuvo despierto el resto de la noche y a la defensiva.

Ya en la mañana, Matsuri entra como "Pedro por su casa" (golpeando a Sora de paso cuando éste iba a salir), y dice que está muy feliz de que estén de nuevo los tres juntos. El chico rubio se refiere al supuesto Ran como Nao-kun (Sunao, quien al parecer no recuerda nada de lo de la noche). Sora se queda confundido y dice que él había dicho que era Ran, y que no recuerda haberlo visto en su vida. Esto hace que el ahora Sunao se enfade y le dé un mega golpe, que deja a Sora algo aturdido y sale enfadado de la habitación. Camino a la escuela Matsuri le explica a Sunao que Sora cayó por una de las ventanas del instituto, y por eso no recordaba nada (ni siquiera a él), aunque milagrosamente no sufrió alguna otra lesión.

Tras su llegada a la escuela después de la hospitalización, Shinichirou lo llama a su oficina con el pretexto de que no estaba prestando atención (por culpa de Sunao), aunque sólo era para hablar sobre el encuentro que tuvo esa mañana con el chico, diciéndole a Shinichirou y Nanami (quien llegó de improviso) que el chico se llamó a él mismo Ran, lo que deja a ambos preocupados. Después de salir de la oficina de Shinichirou, Sora se topa con Kai en los pasillos, y comienza a escuchar una voz en su cabeza. Después de eso aparece Yoru para tratar de "salvar" a Sora como lo había tratado de hacer antes (él fue el causante del accidente de Sora), pero Sunao llega y con sólo ponerse frente a él Yoru regresa a ser Sora y se desmaya enseguida.

Después de ese día Matsuri hace lo que puede por mejorar la relación de Sora y Sunao, aunque sus métodos son bastante raros y con ellos saca bastante provecho. Les pone a trabajar por toda la escuela como "los maestros de todo" haciendo trabajos especiales para todos en la escuela; para ello el primer



día de trabajo los disfraza (Sora de samurái y Sunao de princesa) y hace que los persigan por todo el colegio para que consigan un día de servicio gratis; ahí Ran y Yoru se vuelven a encontrar aunque por poco rato.

Poco después Matsuri descubre que unos niños de nombre Sei (quien parece el mini clon de Sora) y Shina han tomado el lugar de "Los maestros de todo" en algunos trabajos. Pero lejos de enojarse los invita a ayudarlos en casos especiales, pues sólo lo hacían por personificarlos y cumplir con el encargo del compañero de Gaku, de darle el almuerzo a su medio hermano y mejorar su relación.

Los trabajos aumentan hasta el punto en que deben trabajar de noche. Es en una de ellas en las que aparece un sujeto extraño disfrazado bajo el nombre de Kaitou 416 Mensou (ladrón de 416 caras), quien le dice a Sora que se llevará lo más preciado para él, junto con su compañero con el número 773 y traje de conejita. Ambos resultan ser Shinichirou y Nanami (los números eran combinaciones de sus propios nombres en japonés), y todo fue para que Shinichirou comprobara el despertar de Yoru, con el pretexto de ver las habilidades de "los maestros de todo".

Los trabajos que surgen después se vuelven más y más embarazosos a cada momento, pero al parecer todo lo que ocurre logra que Yoru y Ran se encuentren más seguido, lo que preocupa a Sora y Sunao, pues las acciones de ambos no son "buenas" para ellos. Por otra parte, Sora comienza a recordar los experimentos que hacían con ellos, y se siente culpable por haber dejado a Sunao en el laboratorio a pesar que fue contra su voluntad.

Sunao va demostrando poco a poco que se siente bastante dolido de que le hayan dejado en el laboratorio de Aizawa cuando era niño, culpando principalmente a Sora. Descubre que el mismo Aizawa es quien busca continuar su experimento de manipulación individual con ellos (lograr manipular la mente y las acciones de las personas, con sólo hablarles o estar cerca de ellos), pues nota los cambios de reacción de Sora cuando él o su hijo Kai están cerca, y cómo surgen las dobles personalidades de ambos; ¿Aizawa logrará su cometido?, ¿se volverán Sora y Sunao más honestos en sus sentimientos?, ¿Matsuri dejará de abusar de sus propios amigos?; habrá que verlo para saberlo.

En el anime, muy a diferencia de los juegos en los que puedes escoger libremente con quién quieres relacionarte, podemos ver que las parejas ya están formadas y la principal es Sora y Sunao; siendo en ésta sobre la que recae la historia en general, y en el camino nos muestran al resto de las parejas que se forman y sus roles en la trama; los videojuegos son exclusivos para mayores de edad, y la historia es apta para mayores de 13 años por ciertas situaciones entre los personajes. El estilo de dibujo en los juegos y el anime es similar, con colores pastel bastante agradables y, en cuanto a la música, puedo decir que es completamente perfecta para cada una de las situaciones, así que no se pueden perder esta fantástica historia; ¡Nos leemos después!

¡Bye-Bye!



PERSONAJES

Sora Hashiba:

El personaje principal de la serie. Un hombre de ensueño con personalidad bastante llamativa para cualquiera (chicas y chicos). Se pone totalmente neurótico y horrorizado por cosas que no entiende, por lo que reacciona de forma algo impulsiva y graciosa.

Yoru:

La doble personalidad de Sora; es de esos chicos serios con voz profunda y sensual, por lo que tiene a Ran a su merced a quien protege siempre.

Nanami Kai:

Puede que parezca una chica en todos los sentidos, pero no lo es. Este chico es la pareja de Shinichirou, y se encarga de la enfermería del colegio (ambos hicieron un pasadizo secreto de la enfermería al salón de matemáticas). Es todo un "amo de casa" y es la voz de la razón en todo momento.

Sunao Fujimori:

El chico más bishonen que puede existir: cabello rosa y ojos rosados que le hacen parecer una chica. La relación que tiene con Sora es algo así como de amor-odio, y es completamente su opuesto en el físico y el carácter.

Ran:

La doble personalidad de Sunao, con una de ellas pícara, disfruta el provocar a Yoru, y se pone bastante celoso cuando éste le coquetea a Sunao.

Matsuri Honjou:

La verdad es el tipo de amigos que uno quisiera evitar. Es el amigo de Sora y Sunao desde la infancia, y desde entonces siempre planea hacer negocio mientras ellos hacen el trabajo pesado.

Shinichirou:

Minato: Profesor de Matemáticas, quien conoce a Sora, Sunao y Matsuri desde la infancia (éstos le tratan como su hermano mayor). Se siente culpable por separar a Sora y Sunao y busca detener Aizawa.



Aizawa Nagase:

Padre de Kai y es algo así como el villano de la historia. Fue él quien realizó experimentos de manipulación individual con Sora y Sunao, y culpable de la separación de ambos.

Sei, Shina y Kitamura:

Son los más pequeños y parecen los clones de Sora, Sunao y Matsuri. Sei y Shina suplantan al servicio de entregas de Matsuri para hacer la entrega del hermano de Kitamura.

Seiyuus

Midorikawa Hikaru: Sora Hashiba
Souichirou Hoshi: Sunao Fujimori y Ran
Madoka Akita: Sunao Fujimori de pequeño
Susumu Chiba: Matsuri Honjou
Takehito Koyasu: Yoru
Shinichiro Miki: Shinichirou Minato
Akira Ishida: Nanami Kai
Atsushi Kisachi: Gaku Ichikawa
Ryoutarou Okiayu: Kai Nagase
Jyuurouta Kousugui: Aizawa Nagase
Rika Komatsu: Sei
Makiko Oomoto: Kitamura

Ficha Técnica

Idea original: Riho Sawaki
Director: Haruka Ninomiya
Estudio: ZEXCS
Diseño de personajes: Mami Yamagushi
Año: 2005
Episodios: 12 y un OVA (episodio 13)
Opening: Just a survivor por Tatsuhisa Suzuki
Ending: Daydreamin por Kisho Taniyama



POR IZZAKI

EREMENTAR GE...

UN ARMA CON CUERPO D...

Leyendas hay muchas, ¡y qué si lo sabremos nosotros los mexicanos!, con calles llenas de historias y relatos increíbles que surgen por doquier. Pues bien, en el anime las leyendas son parte fundamental, que muchas veces se agarran de ellas para construir las más variadas aventuras; como ejemplo, podríamos mencionar el mismísimo *Dragon Ball*. En la serie que voy a hablarles todo comienza con una leyenda que termina siendo verdad. *Erementar Gerad* reúne los elementos necesarios para atrapar tu atención: una trama llena de aventuras, fantasía, personajes cautivantes, batallas de poderes, bastante romance y... bueno, mejor ya no les platico más y vamos a conocerla.


ERAD
D DE MUJER



Basado en el manga de **Azuma Mayumi**, exitosa autora conocida por la saga de *Star Ocean* y por su trabajo en el manga de *Vampire Savior*. Erementar Gerad lleva publicados 10 tomos hasta ahorita en Japón, aunque siguen saliendo, todos ellos lanzados por la editorial Monthly Comic Blade. Debido a su éxito, rápidamente fue adaptada al anime, y bajo la dirección de **Shigeru Ueda** y la producción de XEBEC, esta serie fue emitida por primera vez en tierras del Sol Naciente en 2005. El anime cuenta con 26 capítulos y el diseño de personajes lo hizo **Taeko Hori** quien ha participado en series como *Hand Maid May*.

La historia comienza cuando nos enteramos de que en el mundo de Gahdia hay personas con gran poder que viven en una ciudad más allá de las nubes. Pero fuera de eso, las cosas son bastante familiares a nuestro mundo, donde las riquezas más raras las tienen unos cuantos y siempre hay ladrones tratando de apoderarse de ellas. Coud, nuestro protagonista, es un chico que trata de destacar dentro de Red Linx, la banda de ladrones del cielo a la que pertenece, aunque sin mucho éxito. Un día los integrantes de Red Linx obtienen como botín una extraña caja con piedras incrustadas. Guiado por la curiosidad Coud la abre, para encontrase con la sorpresa de que dentro no hay dinero o joyas sino una chica. Pensando que era una muñeca y visiblemente emocionado por la belleza de la chica, Coud se acerca a ella y la despierta. La chica se llama Reverie Metherlence o Ren pa´los cuates, y no es ni muy expresiva ni muy amigable, pero poco tiempo tienen para conocerse, pues en eso empiezan a atacar la nave. Los enemigos a los que los miembros de Red Linx se enfrentan son un trío más bien cómico, que se hace llamar Arc Aile y está integrado por la siempre hambrienta Kuea, el amable Rowen

y la pequeña líder Cisqua. Ellos tienen gran interés en Ren e incluso están dispuestos a pagar por ella. Coud se molesta al ver que tratan a la chica como un objeto. La discusión comienza, pero son interrumpidos por unos tipos vestidos estilo ninja que atacan la nave sorpresivamente.

Coud protege a Ren como puede y aunque la acaba de conocer, ya le tiene aprecio y desea estar con ella. Esto sorprende a la chica que viendo la batalla perdida decide "reaccionar" con Coud, esto quiere decir que se une a él convirtiéndose en un arma para pelear juntos. (Y qué mejor envase para un arma que el bello cuerpo de una chica). Ésta no puede ser una decisión a la ligera, pues la unión dura para siempre.

Durante la trifulca Coud se debe separar del jefe y de los demás miembros de Red Linx, por lo que ahora él y Ren están solos, y ya con los pies sobre la tierra, y más tranquilos, pueden hablar un poco sobre quién es Ren y qué es lo que quiere. La chica le cuenta a Coud sobre el Edhil Garden, un lugar oculto en los cielos y que no puede ser encontrado con los ojos; un lugar dorado donde todos encuentran paz; de ahí ella viene y quiere regresar, por lo que el chico se ofrece a ayudarla. Sin embargo, la tranquilidad dura poco, pues Cisqua, Kuea y Rowen, ahora sin nave ni dinero se ofrecen a acompañarlos. Coud se niega al principio, pero no quedando de otra se vuelven equipo y terminan en casa de un aldeano, que al ver el gran poder de Ren y al reconocer al Arc Aile, los invita a quedarse en su casa. Pero al ser Ren la Edhil Raid más buscada, el peligro acecha en cada esquina y la chica pronto es raptada. Coud se lanza al rescate acompañado del Arc Aile, que aún sin ser muy bienvenidos siguen a Coud como su sombra y se enfrentan a Beazon, un tipo que tiene en su poder a una chica que se convierte en arma al igual que una Edhil Raid; sin embargo esta chica llamada Pearl no es más que una Steam Raid: una humana con un erementar gerad (que tiene forma de

joya) implantado para que le dé poder parecido al de una Edhil Raid, aunque pone en riesgo su vida.

El recate es cosa fácil, pero todo se complica cuando los complejos de Ren salen a la superficie y permite que Beazon reaccione con ella. Esto deja de a seis a Coud y compañía, sin embargo, y para alegría de nuestros protagonistas, sólo era una treta de Ren para escapar. Después Coud le muestra su aprecio a Ren saliendo de problemas sin usar su poder, con lo que pretende hacerle ver que no la considera una simple herramienta. A pesar de esto, Ren se muestra fría e indiferente con Coud y apenas le dirige una que otra palabra, y cuando intentan hacerlo no pueden reaccionar. Cisqua conforta al chico diciendo que es un Preja novato, y que por eso no logró unirse con Ren. Un Preja es el compañero de una Edhil Raid, y éstas sólo pueden tener uno a la vez, para cambiar el anterior debe de estar muerto.

Coud y compañía creen haber escapado con ayuda de Pearl, que se muestra arrepentida y decidida a dejar a su amo, pero todo resulta una mentira, y Beazon no se da por vencido en querer quedarse con Ren. Con Rowen y Kuea fuera de combate (la chica esta hambrienta y así no puede pelear) a Coud no le queda de otra más que reaccionar con Ren, lo que esta vez se da a la perfección y vencen a Beazon, pudiendo continuar su camino y liberando de paso a Pearl, quien sin su erementar gerad falso no es más que una chica común.

El viaje hacia el Edhil Garden continúa, y Coud no se desanima, aunque Cisqua insista en que el lugar no es más que una leyenda. Mientras viajan, el pasado de cada uno de los integrantes de este peculiar equipo va saliendo a la luz; por ejemplo, la infancia de Cisqua y el porqué de que decidiera dedicar su vida a proteger a las Edhil Raids. También Coud se enfrenta a un antiguo compañero de Red Linx que se ha convertido en bandido. Pero eso no es lo más preocupante, pues Steam Raids han venido a atacarlos tratando de robarse a Ren. Coud decide que no puede estar dependiendo siempre del poder de la chica, y quiere que Cisqua le enseñe combate cuerpo a cuerpo y demás habilidades en las que el chico anda por los suelos.

Por fin un golpe de suerte y nuestros protagonistas encuentran una nave, que reparada gracias a las habilidades de Coud y Rowen, puede llevarlos en un suspiro al Edhil Garden; sin embargo en pleno vuelo son atacados por Grayarts y su Edhil Raid Cocowet (¿lindo nombre, no creen?), oponentes poderosos que revelan que detrás de ellos no sólo hay ambición de poder, sino toda una organización decidida a obtener el de Ren a toda costa: el Chaos Noir, grupo que se especializa en usar a las Edhil Raids como arma para esclavizar al resto de los humanos. Tras un combate en el que la nave queda nuevamente arruinada, Coud y sus amigos derrotan a Cocowet y Grayarts, que pagan caro el haber fallado.

Durante su viaje, Coud, Ren y los miembros del Arc Aile encontrarán más Edhil Raids que proteger, así como personas que desean traficar con ellas, cazarlas o hasta hacerlas pelear en luchas ilegales. Sin embargo, ¿llegará el día en que las Edhil Raids puedan vivir en paz y decidir por ellas mismas sin que alguna organización tenga que protegerlas? Porque la felicidad para estas chicas no es exactamente que las pongan en reservas y las cuiden todo el tiempo los humanos. Esto es algo de lo que irán aprendiendo Cisqua, Rowen y Kuea, a la vez que los sentimientos de Coud hacia Ren se hacen más fuertes, y la desconfiada chica aprende a tener fe y confianza en el chico que ha jurado llevarla hasta el Edhil Garden. Sin embargo, el camino no será fácil y menos aún con el Chaos Noir acechándolos ¿Lograrán llegar a su destino? ¿Qué sorpresas les esperarán al llegar ahí? ¿Será este el fin del camino? Más bien, la aventura apenas comienza. Esto es sólo una probada de lo que es *Erementar Gerad*, y estén pendientes, porque aunque el anime tiene ya puesto el punto final, el manga aún no termina por lo que nos esperan aún algunas sorpresas.

Aunque la trama está bien construida y cada capítulo tiene sus conflictos particulares, y nos presenta nuevos lugares y personajes, a ratos la historia puede resultar algo repetitiva; sobre todo al principio, pues cada capítulo, además de darnos una pequeña introducción a la trama, nos hace un resumen (no muy breve que digamos) del capítulo anterior.

El diseño de personajes, al igual que pasa en el manga, es detallado y bien trabajado, destacando también el diseño de la ropa, los lugares y las naves, lo que contribuye mucho a que esta historia agarre profundidad y sea creíble. Un punto a favor de la serie es que podemos ver a los personajes evolucionar (aunque suene a *Pokémon*) conforme avanza la historia. En general, los que *Erementar Gerad* nos presenta son muy humanos, lo que los vuelve entrañables y… hablando de los personajes, he aquí un dato curioso: algunos akibas afirman que Kuea le da un parecido a Noah de *Fullmetal Alchemist* y Shyaruro recuerda mucho a Lucy de *Elfen Lied*.

El opening, titulado Forever e interpretado por **Savage Genius**, es una canción pegajosa y enérgica, que



Cisqua:

Esta pequeña e histérica mujer es la jefa del Arc Aile, organización que trata de proteger a los Edhil Raid (como si fueran especie en extinción, je,je). Cisqua puede ser egoísta, sarcástica e impredecible pero en el fondo tiene buen corazón, y al ver la fuerte unión entre Ren y Coud decide dejar de intentar quedarse con la chica. Es muy energética y decidida, también se enfada fácilmente, sobre todo si se meten con su tamaño o con sus "pequeños atributos"

Rowen:

Este chico de carácter dulce y tranquilo es compañero de Kuea, a la que tiene gran cariño (¿o será algo más?) y bien podría ser el chico perfecto: está de buen ver, sabe cocinar, arreglar naves, pelear, en fin, lo que le falta es determinación, está muy acostumbrado a ir siempre detrás de alguien, incluso de la pequeña Cisqua, a quien admira e incluso le llama sempai. Rowen llega a admirar a Coud por su valor y mejora un poco su actitud al conocerlo.

transmite todo el movimiento que veremos en esta serie. Por otro lado, *Yakusoku*, el primer, de **Kuroda Michihiro**, es una canción corta y en tono algo más reflexivo, donde podemos ver a Coud y Ren en distintos escenarios. Este anime cuenta también con otro ending: *Everlasting Song*, una canción realmente hermosa interpretada por **FictionJunction ASUKA**. Es algo extraño que en el anime un soundtrack valga realmente la pena, pero en *Erementar Gerad* la música, que fue compuesta por **Yuki Kajiura** (quien también participó en la música de Hack y *Tsubasa Reservoir Chronicle*), tiene un toque entre épico y folclórico que le da un matiz especial a la serie, y realza las diferentes situaciones que en ésta ocurren.

Erementar Gerad es una serie que logró permanecer en el gusto del público, que como siempre se ha quedado con ganas de más. A la fecha ha salido un libro arte llamado *Red*, también hay dos videojuegos. El manga cuenta con una continuación llamada *Erementar Gerad Blue*. Actualmente una editorial europea llamada Ivrea está publicando el manga. El anime cuenta con licencia de Geneon Entertainment, pero puede conseguirse vía fansub o por Internet.

En *Erementar Gerad* podemos sumergirnos de lleno en un mundo de fantasía, y explorar a nuestras anchas dentro de su trama bien construida y sus interesantes personajes, que si bien pueden ofrecernos momentos de acción y aventura, también tiene sus ratos de comedia y romance. Aunque es parecida a otras series en varios aspectos, *Erementar Gerad* aún tiene reservadas algunas cartas con las que sorprenderlos, así que no se la pierdan.

¡Nos vemos pronto y que la Fuerza los acompañe a todos!



PERSONAJES

Reverie Metherlence (Ren):

Una chica fría e inexpresiva, desconfiada y de apariencia triste, pero es normal que se comporte así después de ser tratada como objeto todo el tiempo. Al conocer a Coud cambia su forma de ver la vida, y empieza a querer al chico que la despertó. Es la Edhil Raid más poderosa de todas y por lo mismo es muy ambicionada. En el fondo es dulce y cariñosa, aunque nunca se le quita esa aura de misterio.

Kullweet Evantilia (Kuea):

Enérgica y muy hambrienta, esta simpática chica siempre tiene un comentario gracioso que aportar, aún en la situaciones más peligrosas. Al igual que Ren, es una Edhil Raid y al fusionarse con Rowen, su compañero, forman una de las mejores uniones entre humano y Edhil Raid, volviéndose casi invencibles. Pero no se dejen llevar por las apariencias con esta chica, pues debajo de esa actitud desenfadada se esconde un pasado triste.

Coud Van Giruett:

Este chico, a quien de cariño le dicen Kuh, empieza siendo un amante de lo ajeno perteneciente a la banda Red Linx. Considera a los ladrones con los que trabaja su familia ya que no conoció a sus padres. En general es algo torpe, bocón y escandaloso, sin mencionar que es malo pilotando naves, pero también leal, valiente y comprometido, dispuesto a ayudar a quien lo necesite. Se identifica mucho con Ren por la soledad que él ha sufrido.



Se está llegando casi al atardecer y otro día de escuela finaliza. Kouta, un chico de aproximadamente 12 años de edad, es molestado por dos de sus compañeros con los comentarios de que siempre se va con su amiga Mai después de clases, y por lo tanto, parecen más que amigos de la infancia. Kouta no les toma mucha importancia, pero le dice a Mai que no los escuche, que como no tienen nada que hacer sólo quieren fastidiarla.

Al ir caminando por las calles, Mai le dice a su amigo que no es necesario que se meta en problemas por acompañarla después de clases cada día. Kouta responde que eso no es problema, ya que a él le agrada acompañarla. A oír las palabras de su amigo, Mai esboza una sonrisa, en eso un maullido detiene el paso de los dos chicos, quienes buscan de dóde viene por todo el parque. Hasta que Mai ve que debajo de una de las bancas hay una caja, y en el interior se encuentra un pequeño gatito y lo abraza. Por otro lado, Kouta, mientras va caminando, le dice que se apresure, pero Mai le grita que el gatito es muy lindo. El chico le hace saber que no se puede llevar al gato a su casa, porque si mal no recuerda la ultima vez que la chica se encontró con un gato, y se lo llevó a su casa, no pudo cuidarlo. Mai le dice que no puede dejarlo, ya que el gatito con sus maullidos le está pidiendo ayuda, además de porque el pequeño es igual a ella. Con eso y la mirada de tristeza de Mai, a Kouta no le queda de otra que aceptar que se lo lleve; sin embargo, como ninguno de ellos puede tenerlo en su casa por el momento, Kouta propone que lo lleven al templo que está cerca. Mai le agradece a su amigo, pero repentinamente oye el sonido de una campanilla y le comunica a Kouta que a veces oye una campanilla y últimamente se han incrementado el número de veces, pero tal vez sea sólo su imaginación.



SHINIGA

MIS LÁGRIMAS SO


Aquellos que mueren no pueden volver a llorar, por eso yo lloro por ellos.
GAMI NO BALAD
SON EL OCASO DE TU VIDA



A la mañana siguiente la madre de Kouta lo levanta, ya que Mai lo ha estado esperando desde hace rato. El chico se levanta rápidamente, y finalmente van al templo donde se encuentra el gatito, y los dos lo cuidan y lo alimentan. Mai le dice a Kouta que el nombre del gatito será Blue, por el color de sus ojos que son azul como el cielo. Kouta bosteza después de decir que si así lo quiere ella, está bien. Mai le recrimina el poco interés, y que debería de importarle más porque él es el papá del minino y ella su mamá. Poco después se retiran a la escuela. Ya ahí, Kouta se encuentra leyendo una revista de gatos para informarse más sobre el cuidado de ellos, pero es interrumpido por uno de sus compañeros que lo invita a jugar un partido de football. El chico declina la invitación, ya que tiene otras cosas que hacer. El compañero de Kouta se molesta, ya que últimamente su amigo se la pasa casi todo el día con Mai y no tiene tiempo para jugar con sus otros amigos. Le grita que si siempre quiere estar al lado de Mai, ya se está tardando en casarse con ella. Después de esto el chico se va, cerca de ahí estaba Mai quien lo oyó todo y se retira sigilosamente del lugar.

Nuevamente en el templo, Mai le dice a Kouta que debería ir a jugar con sus demás compañeros. Pero el chico le dice que no hay problema alguno porque no quiere volver a jugar con ellos. Mai se disculpa creyendo que todo fue culpa de la vez que se desmayó, y desde ese día siempre la ha de acompañar hasta su casa y además entiende los sentimientos de sus amigos, ya que piensan que ella está apartando a Kouta de su lado. Repentinamente a Mai le da un ataque de asma y Kouta corre a su mochila por el inhalador de la chica. Mai recibe la dosis y recupera el aliento poco a poco. Kouta le pregunta si tomó su medicamento antes de comer, a lo que la chica responde que se le olvidó porque después de la cuarta clase se quedó dormida en la enfermería. Kouta la regaña un poco, pero le dice que a la próxima no sea tan olvidadiza con esas cosas. Mai se disculpa y toma de la mano a Kouta, quien le dice que no lo haga porque le da vergüenza que alguien los vea. Mai le dice que no hay nadie y no importa, así los dos se encaminan, pero no se percatan que arriba del templo hay alguien muy especial vigilándolos, una hermosa niña de cabellos plateados y ojos azules acompañada de su guadaña y un felino alado. Mai vuelve a escuchar las campañillas, pero no le da tanta importancia y se va.

Otro día de clases ha pasado, pero esta vez Kouta no acompañará a Mai, ya que ella tiene una revisión médica. La chica le pide a Kouta que cuide de Blue. Kouta responde que no se preocupe, que lo cuidará muy bien, ya que él es su papá. Acto seguido Mai se despide.

Kouta camina por los pasillos de la escuela y se encuentra con su amigo, que aún está molesto por la actitud del chico y pasa sin mirarlo mucho. Kouta no le da mucha importancia y se encamina al templo, donde al llegar encuentra la caja donde estaba Blue, sin Blue y preocupado lo llama. Por suerte el gatito sale de su escondite, y ya más calmado Kouta lo alimenta para después regresar a su casa.

Otra vez a clases, pero al llegar Kouta se percata que no trae la tarea hecha. Por suerte su amigo le presta su cuaderno para que copie la tarea antes de que llegue el profesor. Kouta se lo agradece y nuevamente son amigos. Esto es visto por Mai quien está feliz por Kouta. En receso el amigo de Kouta nuevamente lo invita a un partido de football después de clases, y esta vez Kouta acepta lo que hace feliz al chico, que al finalizar las clases le dice a Mai que no podrá ir con ella a ver a Blue por el partido. La chica entiende y le da ánimos deseándole suerte en el partido, sin embargo ella está ocultando tristeza, pero aun así va directo al templo donde cuida a Blue. Sin embargo, está cayendo una tormenta. Mai se despide del gatito, repentinamente le da un pequeño ataque de asma pero se tranquiliza, y saca de su mochila una cobija para tapar del frío a Blue. y se retira del lugar mojándose y con pequeños ataques. En casa de Kouta entra una llamada, es la madre de Mai que desea saber si no ha visto a Mai, porque ella aún no ha regresado. Esto preocupa a Kouta que sale corriendo con un paraguas a buscar a Mai por todos lados, sin embargo al doblar la esquina ve una ambulancia; sus temores giran en su cabeza y de repente oye una campañilla.



El dia amanece lluvioso, pero aun así Kouta llega a la escuela algo molesto, y lo refleja al finalizar las clases, en el templo ya que se lleva a Blue y lo deja encima de la banca diciéndole que es culpa del gatito. Nuevamente oye la campanilla, pero esta vez al voltear ve a la chica de cabello plateado, quien le pregunta si está intentando convencerse de que es culpa de él, y que si sigue lloviendo de esta manera qué cree que le pasará al gatito. Encima de la banca aparece el gato negro con alas, que le dice al chico que si deja al gatito en la lluvia seguramente morirá y lo insulta porque está tratando de matar a uno de los suyos. Kouta está sorprendido y piensa que la chica de la guadaña y el gato son fantasmas. El gato negro le responde que está equivocado, pues su ama de nombre Momo es en realidad "La Diosa de la Muerte". Momo le enseña su identificación que la acredita como tal. Kouta está anonadado, pero Momo le hace saber que los ojos azules de Blue son preciosos. Kouta le pregunta si ha venido para llevarse al otro mundo a Blue. Momo le pregunta si le parecería bien que se lo llevara. Kouta le dice que si así lo quiere que se lo lleve, ya que le da igual lo que le pase. Momo levanta su guadaña y le apunta a Blue diciendo que se llevará su vida, cuando estaba por hacerlo Kouta rescata a Blue. Momo le dice que jamás olvide ese sentimiento, en memoria de Mai que además quiso mucho al gatito. Kouta le pregunta que de dónde conoce a Mai, el gato negro le recuerda que Momo es la Diosa de la Muerte. Momo le hace saber que ella vino hace unos dias a llevarse la vida de Mai, pero ella dejó un asunto pendiente y no han podido partir y ese asunto era Blue y él. Le explica que si Kouta hubiera abandonado al gatito, Mai no hubiese sido feliz en el cielo. Kouta con visible tristeza le dice que él sólo no podrá ocuparse de él. Repentinamente ante él aparece el espíritu de Mai, que le dice que sí podrá cuidar de Blue. Ella lo quiso salvar al igual que él siempre la salvaba a ella. La vez que dijo que se parecía a ella, fue porque era débil y así que pensó que si lograban que el gatito creciera fuerte y sano, a lo mejor ella también lo conseguía, pero no se arrepiente y está orgullosa de haber rescatado a Blue, y está sumamente feliz de haber pasado tanto tiempo al lado de Kouta. Desde ahora ya no volverá a la Tierra de los vivos, pero que por favor cuide a Blue. Kouta, con lágrimas en los ojos, promete que así lo hará, entonces Mai le dice que es hora de marcharse y desaparece ante la mirada triste del chico. Momo abraza a Kouta y lo reconforta diciendo "Haz lo mejor que puedas", para segundos después desaparecer ella también. Kouta abraza al pequeño Blue con mucha ternura, y le promete que jamás lo abandonará, desde las alturas Momo los ve y comienza a llorar.

BUAAAA!!! Disculpen pero la verdad esta serie lo deja a uno con un nudo en la garganta, y lo digo porque cada capitulo es muy hermoso con respecto a los mensajes de cariño, amor, respeto, además de los personajes que son encantadores. Y no se diga Momo, así que la recomiendo ampliamente para aquellos que gusten de series elegantes y de buen gusto. Yo los dejo con algunos datos de esta hermosa serie. Nos vemos el siguiente numero!!





Las historias sobre las intensas batallas de los samuráis y las búsquedas interminables son un tema muy usado en el anime. Digo, sería una grosería, por no decir una estupidez, que no usaran su propia cultura en una animación, y no es que quieran darla a conocer al mundo, sino que están muy orgullosos de sus orígenes y de ella. Y he de decir que han hecho un gran trabajo, ya que gracias a sus animaciones y mangas, cada día sabemos más de los periodos de Japón y de su historia. Y por otro lado, no sabríamos decir cuántos fueron los reyes aztecas, los periodos en los que reinaron y sus batallas, y...ejem ejem. Pero ese no es el caso, lo importante aquí es que les voy a hablar un poco de una serie llamada *Otogi Zoshi* que está ambientada en la época feudal del antiguo Japón.



OTOGI ZOSHI

UNA BATALLA MÁS ALLÁ DEL TIEMPO



UNA PROMESA, UNA BÚSQUEDA

Nuestra historia se desarrolla durante el periodo Heian (del 784 al 1191), y las cosas no pintan realmente bien para la población ni para los Onmyouji (practicantes de artes arcanas). Esto sin mencionar que el ejército está adquiriendo más fuerza con cada día que pasa, y esto aumenta el temor de algunas personas.

Con este marco como escenario, vemos a dos hombres escapando a caballo de unos Tuchigumo (fueron clanes que se rehusaron a formar parte de la unificación del gobierno de Yamato), que no se detienen en su intento por atraparlos. Y desde lo alto de los árboles una pesada red cae sobre el mayor de ellos, que responde al nombre de Watanabe No Tsuna (para que lo reconozcan fácilmente les diré que le falta el ojo derecho), pero una rápida y certera flecha de su acompañante, Minamoto No Hikaru, lo salva de ser derribado de su montura y con otro hábil corte de katana se libera de su captura.

Pero sus perseguidores no piensan darse por vencidos, y atraviesan en el camino la rama de una árbol, haciendo que el corcel de Hikaru tropiece y caiga al suelo. Como es de esperarse, Tsuna logra hacer que su caballo salte al caído, pero su aterrizaje no es del todo bueno y también cae. De manera casi instantánea se ven rodeados por una gran cantidad de Tsuchigumos que están dispuestos a darles muerte. Hikaru y Tsuna se encuentran listos para la pelea, así que Tsuna da un paso al frente, y se presenta como el ayudante de Minamoto No Raikou, Watanabe No Tsuna. También les dice que si le temen a Onikimaru (el nombre de su espada) que es mejor que se retiren. Y que de no ser así, sólo conocerán la muerte. Obviamente estas palabras no los amedrentan y se lanzan al ataque.

Rápidamente queda de manifiesto quién es superior en el campo de batalla. Y es que Tsuna se hace cargo de varios adversarios con una rapidez que es impresionante, mientras que Hikaru, por su lado, contiene dentro de lo posible a los suyos, aunque queda comprobado que su experiencia en batallas de campo no es mucha, ya que se queda congelado cuando un enemigo se le aproxima demasiado al fallar dos disparos. El golpe fatal ya se encuentra cerca, y una línea de sangre se deja ver sobre el negro de la noche; sólo que la sangre no pertenece a Hikaru, sino a su enemigo que es abatido por Tsuna. Como es de esperarse, el regaño de Tsuna es bastante enérgico y le recuerda que ya es Raikou-Sama, y que no debe morir en vano. Hikaru sólo alcanza a decir lo siento, mientras aún tensa el arco con la flecha en mano. Después de la intensa batalla deciden descansar (o tratar de descansar) un poco, ya que el día siguiente va a ser bastante duro. Hikaru no está muy de acuerdo con esto y comenta que su hermano los está esperando. Tsuna le dice que los ojos son más elocuentes que las palabras, pero que el estómago es aún más elocuente de que lo que cree, así que se sientan a comer un poco de arroz seco.

Durante su periodo de descanso sabremos el motivo que los mueve a internarse dentro del territorio de los Tsuchigumos, y es debido a que el hermano de Huikaru está muy enfermo. Por eso y por el bienestar de la capital es que buscan recuperar la Magatama perdida (las Magatamas son joyas que fueron usadas durante el periodo Kofun, y se les atribuía poderes mágicos y también se usaban como símbolos de poder). Para eso Tsuna está pensando en hacer una alianza con los habitantes del siguiente pueblo, ya que los Tsuchigumos son bastante difíciles de derrotar y necesitan reabastecerse de provisiones. Esto molesta un poco a Hikaru, que no quiere perder el poco tiempo que tienen, pero Tsuna le contesta que el enemigo está bien organizado y es necesaria la ayuda.

A la mañana siguiente Hikaru acude al río para bañarse y nos damos cuenta de que Hikaru no es hombre, sino todo lo contrario (mujer por si alguien no entendió), y Tsuna se dedica a cuidar de que nadie la moleste mientras se baña. Una vez terminado el ritual del aseo, se dirigen hacia el pueblo más cercano, y son recibidos por un joven bravucón que busca pelea con Tsuna, pero la intervención de uno de los ancianos calma los ánimos del joven que se va con un buen coscorrón.

El anciano se entera de que los fuereños son guerreros de la capital, y les da un trato especial que incluye comida, bebida y mujeres. Esto último pone en aprietos a Hikaru, pues de quedarse en el cuarto quedaría al descubierto su verdadera sexualidad.Por

suerte, un certero comentario de Tsuna la saca del apuro, y al final decide salir al patio a tocar un poco la flauta (que es regalo de su hermano), y que curiosamente escucha a éste en su mente, pensando si Hikaru estará cubierta bajo la misma luna que él.

Una promesa es algo que va más allá del tiempo

Lo anterior parece simple si pensamos que su misión es sólo la de recuperar la Magatama perdida para restablecer la paz de la capital. Pero como la vida no es nada fácil (y en esa época mucho menos) nos daremos cuenta de que la misión se complica cuando se enteran de que no son los únicos tras la Magatama, ya que son cinco en total y son necesarias para... mejor no les digo.

Lo que si les digo es que la primera parte de la serie se compone de 13 episodios, y no es que tenga una segunda temporada, sino que se divide en dos partes o épocas, la época Heian y la actual, ya que como imaginarán, el problema de las Magatamas no quedó resuelto del todo y por eso las almas de los guerreros reencarnan en nuestra época. Así que el conflicto armado llega hasta nuestros días.

Me gustaría poder seguir hablando de la serie, y de las dos partes que la componen, pero sería adelantarles más de lo debido, y el chiste aquí es que se interesen por la serie; así que en su lugar demos algunos datos sobre la serie.

Cada capítulo del periodo Heian es llamado Acto y son 13 los que componen la primera parte. En su segunda parte cada capítulo lleva por título una de las prefecturas de Japón, que una vez sumados y confiando en las matemáticas, nos da un total de 26 episodios, los cuales, como ya habia mencionado, se desarrollan en dos épocas distintas. Esto nos da la posibilidad de ver a nuestros personajes en dos formas distintas.

Y ya que estamos con los personajes, el diseño es bastante fuera de lo común, pues no son los clásicos de cabellos con formas imposibles, o de colores que desafian al espectro, sino que son algo más humanos, dándole un toque más serio a la serie. Y si esperaban ver los grandes ojos de las series animadas, déjenme decirles que aquí no están, ya que como mención son algo más apegados a la realidad.

Bueno, por mi parte ha sido todo, y espero que disfruten de esta serie tanto como yo. Y ya para irme les dejo los datos de siempre.
¡¡See Ya!!



Las voces

Fumie Mizusawa: Minamoto no Hikaru
Kan Tokumaru: es Abe no Seimei
Kenta Miyake: Watanabe no Tsuna
Kumi Sakuma: Urabe no Suetake
Shinichiro Miki: Mansairaku
Wasabi Mizuta: Kintarou
Hiroshi Sugiyama: Usui no Sadamitsu
Oki Sugiyama: Usui no Sadamitsu
Shinichiro Miki: Minamoto no Raikou
Yasunori Matsumoto: Shuten Doji/Man in Samui

La música

Temas de entrada: Zen por: Attack Haus y Ashita wa Kyou to Onaji Mirai por Gomes The Hitman
Temas de salida: Hoshi ni Negai o or Chieko Wakabe y Cry Baby por Chieko Wakabe

Guión

Hidetoshi Kezuka
Jun'ichi Fujisaku
Midori Gotou
Yoshiki Sakurai
Yutaka Oomatsu

Números

Número de episodios: 26 (13 en el periodo Heian y 13 en la época actual)
Duración de cada uno: 23 minutos
Fecha de estreno: 6 de julio del 2004
Fecha de conclusión: 29 de marzo del 2005

Los responsables

Director:
Hisashi Ezura (periodo Heian)
Tetsuya Nishio (periodo de Tokyo)



Música

Hideki Taniuchi
Kenji Kawai

PORTADA

POR MARIA-CHAN



A lo largo de los años el anime ha crecido en fama a través del mundo, y a una velocidad impresionante, creando con ello el reconocimiento de grandes casas productoras, que se han dedicado de lleno a la animación y han dado a luz grandes series que trascienden a lo largo de los años. Atrayendo a más y más seguidores debido al gran trabajo y esfuerzo por emitir una gran serie que ha dado buenos frutos; tal es el caso de la casa productora GAINAX, responsable de la gran obra que es *Shin Seiki Evangelion*.

REBUILD OF EVA

EL REGRESO MÁS ESPECTACULAR QUE



ANGELION...
UE NUNCA DE UNA GRAN OBRA



En esta ocasión GAINAX ha decidido darle un pequeño giro a la historia original, y presentarla de una manera diferente a la nueva generación de fanáticos en el mundo; apenas en septiembre del año pasado la casa productora dio a conocer la primera de lo que será una colección de cuatro películas que englobarán toda la historia de *Evangelion*. Sólo que no se trata de un resumen directo (con secuencias de animación tomadas directamente de la serie) como lo fue la primera película *Death & Rebirth*, sino que se tata de un trabajo de animación totalmente nuevo, hecho desde cero, y con algunas variaciones en la historia presentada en la serie original. Todo esto bajo el nombre de *Evangelion Shin Gekijouban* (*Rebuild of Evangelion* o la *Reconstrucción de Evangelion*, como gusten llamarle).

Cada película tiene su nombre y razón de ser, y sólo es la última de éstas la que no cuenta con un título oficial hasta ahora: la primera, además de titularse *You're (not) Alone*, también se conoce con el nombre de *Jo* o *Preface*, la segunda se postula hasta ahora como *Ha* o *Breaking up*, mientras que la tercera como *Kyou* o *Rush*; estas tres se traducen hasta el momento en una secuencia que se expone como "principio, intermedio y final" respectivamente, y sólo restaría por conocer el título de la cuarta entrega; por ahora veamos un poco de la primera película.

Como en la historia original, la primera película, que se conoce como *You're not Alone*, engloba los capítulos del uno al seis del anime, por lo que aquí aún no hace acto de aparición Soryu Asuka Langley ni Ryouji Kaki. Shinji llega a la ciudad de Tokio-3 por petición de su padre, y termina en medio de la batalla entre el ejército y el tercer ángel, gracias a que la persona que se supone debía recogerlo (en este caso Misato) llegó tarde. Y como la mayoría de ustedes ya conocen la historia, el padre de Shinji es un manojo de frialdad pura, así que a pesar de que acaba de llegar, no le importa poner en riesgo a su propio hijo aun cuando sea nuevo en lo que se refiere a pilotear un Eva; pero a pesar de ello, Shinji sale avante de la batalla aunque no sea gracias a sus habilidades.

Desde ese momento Shinji comienza con su nueva vida en casa de Misado, quien da toda la pinta de



ser un adulto poco responsable y muy desordenado, y desde ahí Shinji comienza a ser miembro oficial de NERV y piloto del Eva 01, gracias a su gran sincronización sin entrenamiento alguno. Aunque esto no le agrada mucho, y menos gracias a los comentarios de la gente y la "bienvenida" de Touji a su nueva escuela (diciendo que no se hizo piloto por voluntad y recibe un puñetazo); por otro lado, también se siente bastante intrigado con Rei, la primea elegida, pues tiene un aura intrigante y es más cercana a Gendou que él siendo su hijo.

Pronto llega la batalla contra otro de los ángeles en la que Shinji vuelve a salir airoso, después de salvar a sus compañeros de clase que estaban en medio de la batalla (las escenas de esta parte también han cambiado y se ve cómo ocultan la ciudad antes de la batalla y el ángel es destruido por completo), aunque todo terminó en regaño por no seguir la orden de Misato de retirarse de la batalla.

Las cosas parecen comenzar mejorar para Shinji con sus compañeros de clase después de vagar por varios días sin rumbo, a la vez que la intriga sobre Rei aumenta día con día. Después de la metida de pata de Shinji con Rei en su departamento (la que los fans de *Evangelion* conocemos), y en los cuarteles de Nerv al hablar mal de su padre, ambos chicos comienzan a acercarse más y a entablar conversaciones, aunque algunas no tienen sentido aparente; a pesar de ello, podemos ver cómo ambos se vuelven más abiertos.

Nuevamente Shinji se ve obligado a pelear contra un ángel, pero antes de que pueda atacar el ángel lanza el primer disparo, y los de NERV se ven obligados a retirar el Eva; en esta parte el cambio en el ángel es impresionante, pues no es sólo un objeto flotante que saca un taladro por debajo, sino que su propio cuerpo adquiere distintas formas dependiendo de la situación, aunque se mantiene la idea original de perforar el piso para llegar al Geofront. En este momento se pone en marcha la operación Yashima.



Shinji comienza a demostrar que teme volver a subir al Eva, y que ve a Misato como sólo la que da las órdenes en la seguridad y comodidad de la base. En esta parte podemos ver otro de los grandes cambios: Misato parece saber un poco más de los secretos de NERV que en la serie original, pues conoce la existencia de Lilith y lleva a Shinji para que lo vea, atravesando con ello lo que es el "cementerio de los Eva". Pero también surge un misterio más, pues se dice que fue el mismo Eva 01 el que captura a Lilith y lo aprisionó dentro de Nerv. Finalmente, la operación Yashima, en la cual ahora el ejército le hace de señuelo para distraer al ángel y Shinji pueda disparar, resulta ser un éxito a pesar de unas cuantas complicaciones, y con ello parece ser que la relación entre los pilotos mejora un poco.

La siguiente película promete ser bastante interesante, pues se han añadido un par de cosas nuevas que estamos muy deseosos por ver, pues como se hacía en los capítulos, se da un adelanto al final del largometraje de lo que viene en la siguiente entrega de la historia: en primer lugar hacen entrada Asuka y Kaki, y Touji se convierte en el cuarto elegido para pilotear la unidad 03, aunque no se sabe si seguirá esta parte la misma trama que en el anime o se cambiará por completo. También lo más impactante es la entrada de Kaworu a la historia que parece ser mucho antes de lo que se ve en la serie, y la aparición de una nueva piloto y un nuevo Eva; la misteriosa unidad EVA 06. ¿Qué clase de chica será la nueva piloto?, ¿se conservará la idea de que Kaworu supla a Asuka como piloto del Eva 02?, ¿seguirá la idea de que el ángel tome control de la unidad 03? Habrá que esperar qué sorpresas nos ha preparado GAINAX en la continuación de *Rebuild of Evangelion*.

Otro de los elementos que resaltan el trabajo de la película es la permuta de animación en cuanto a tecnología se refiere, pues se han cambiado todos los gráficos y lecturas de las pantallas de la computadora MAGI, lo cual le da una sensación más futurista que se apega perfectamente al año en que se desarrolla la historia (el 2015 como es originalmente). También se hace empleo de la animación 3D durante la película, como a la hora de que la cápsula del piloto se inserta en el Eva, lo cual le da mayor realce y lo hace más atractivo.

En lo que a los personajes se refiere, desde el inicio puede verse cómo se comienza a hacer una exploración profunda de sus actitudes y sentimientos, por lo que podremos suponer que la parte del monólogo de Rei quedará completamente anulada en la segunda película (que aún no sabemos qué episodios abarcará).

Puedo decir y afirmar con uñas y dientes, que el trabajo en la animación es más limpio y más



impactante en todos los sentidos. El manejo de las luces y sombras en todos y cada uno de los personajes y escenarios es más dinámico, lo cual le da mayor vida a los protagonistas y realismo a las escenas; el manejo de los colores dio un giro bastante drástico, pues se nota un mayor contraste y a la vez armonía entre ellos.

La música también ha dado un gran giro, pues los temas musicales de la serie han sido remplazados por otros nuevos, y exclusivamente hechos para la película. Aunque algunos de ellos aún guardan en esencia los temas originales de la serie y otros parecen ser idénticos. El tema principal de la película ha sido cambiado, y en esta ocasión se trata de una composición de **Hikaru Utada** titulada *Beautiful World*, que ya es un gran éxito en tierras del Sol Naciente. Y no es para menos, ya que Utada es considerada como una de las mejores canta-autoras de la época, y ya ha participado en gran cantidad de proyectos de anime y videojuegos, como fue el caso de los dos videojuegos de *Kingdom Hearts*.

Como ya lo había mencionado, es un trabajo dividido en cuatro largometrajes que prometen ser todo un éxito y satisfacer a los millones de fans en todo el mundo. El estreno de la segunda temporada en Japón está planeado para principios de este año, mientras que las otras dos aún no tienen una fecha exacta que se pueda confirmar. Así que habrá que esperar a que una casa de doblaje o compañía de televisión haga una traducción o doblaje; pero aun así, estaremos al pie del abismo si es necesario para darles a conocer todo lo relacionado con estas nuevas películas; ¡Nos leemos después!

¡Bye-Bye!

PERSONAJES

Shinji Ikari:

El personaje principal nuevamente. Siempre ha tenido una pésima relación con su padre, y se molesta cuando éste le llama sólo para que suba al Eva aunque signifique que pueda morir; tiene grandes problemas de autoestima desde la muerte de su madre Yui y el distanciamiento con Gendou.

Rei Ayanami:

Al parecer el personaje más admirado por los fans de *Evangelion*. Esta chica es seria, callada y sigue órdenes al pie de la letra, sin cuestionar; comienza a acercarse a Shinji poco a poco y se vuelve un poco abierta, pero sólo un poco.

Maya Ibuki:

Operadora del sistema MAGI y aprendiz directa de Ritsuko, a quien admira mucho por su trabajo y su capacidad.

Misato Katsuragi:

Una mujer que demuestra ser alegre y sin problemas, pero está muy afectada por lo ocurrido en el segundo impacto. Toma el papel de tutora de Shinji y siempre se reprende a sí misma cuando siente que no lo hace bien. Antes vivía sola con Pen-Pen, un pingüino usado en experimentos.

Gendou Ikari:

El padre desnaturalizado que abandonó a Shinji con los tíos de éste (no me pregunten de parte de quién); siempre toma las decisiones más acertadas, y parecer tener un cierto interés especial en Rei (los fans saben por qué).

Makoto Hyuga:

Otro de los operadores de MAGI. Está enamorado de Misado, y siempre cumple con sus órdenes y alguno que otro capricho.

Ritsuko Akagi:

La doctora de sangre fría que se encarga del sistema operativo de NERV. Está enamorada muy en el fondo del padre de Shinji y parece odiar a Rei, aunque no lo demuestra abiertamente. Su madre fue la creadora del sistema MAGI dividido en tres súper computadoras.

Kozou Fuyutsuki:

El ayudante y mano derecha de Gendou; es quien siempre observa los combates de los Evas, y critica algunas de las medidas de Gendou, aunque siempre termina por acceder a lo que éste le dice.





Touji Suzuhara:

El amigo de Shinji. En la serie se ve cómo este chico se convierte en el cuarto elegido para pilotear la unidad 03; en el anime pierde una pierna después de que el Eva 01 le venciera por ser su unidad controlada por un ángel, mientras que en el manga el chico muere.

Hikari Horaki:

La jefa de la clase de Shinji y enamorada de Touji desde hace tiempo. Vive sola con sus dos hermanas, y ella es como la ama de casa por ser la mayor.

Shigeu Aoba:

Tercer operador de la computadora MAGI. Un fanático de la música que disfruta tocar la guitarra en sus ratos libres.

Kensuke Aida:

Otro de los nuevos amigos de Shinji que sueña ser piloto de un Eva. Es todo un otaku militar que vive solo, y se emociona cuando ve cosas que se crearon antes del segundo impacto.

Kaworu Nagisa:

El chico más enigmático de toda la serie, con amplia sonrisa y temperamento tranquilo. Su aparición en la película es muy breve, pero lo suficiente para darnos a entender que en la próxima película aparecerá más tiempo que en la serie. Es uno de los ángeles (Tabris) enviado por SEELE.

Ficha Técnica

Director: Hideaki Anno (jefe)
Kasuya Tsurumaki
Masayuki
Estudio: GAINAX
Producción: Toshimichi Otsuki
Idea original: Yoshiyuki Sadamoto
Música: Shiro Sagisu
Año: 2007-2008
Películas: 4 (3 en producción)
Tema musical: "Beautiful World" por Hikaru Utada

Seiyuus

Megumi Ogata: Shinji Ikari
Megumi Hayashibara: Rei Ayanami
Kotono Mitsuishi: Misato Katsuragi
Yuriko Yamaguchi: Ritsuko Akagi
Fumihiko Tachiki: Gendou Ikari
Motomu Kiyokawa: Kouzou Fuyutsuki
Miki Nagasawa: Maya Ibuki
Hiro Yuhki: Makoto Hyuga
Takehito Koyasu: Shigeru Aoba
Junko Iwao: Hikari Horaki
Tomokazu Seki: Touji Suzuhara
Tetsuya Iwanaga: Kensuke Aida
Akira Ishida: Kaworu Nagisa

POR IZZAKI



PATALLIRO SAIYUKI

UNA HILARANTE JORNADA HACIA EL OESTE

En el anime muchas veces vemos que se retoman las leyendas más tradicionales del oriente, y que se adaptan de tal manera que resultan en algo épico, interesante y divertido para nosotros los akibas. Y hablando de diversión, *Patalliro Saiyuki*, aunque no es una serie muy conocida, tiene un encanto y humor muy especial que al conocerlo te dejará picado. ¡Vamos a echarle un ojo!

Patalliro tiene bastante historia, pues comenzó como manga allá por el año 1979, cuando su autor, **Mineo Maya**, sacó el primero de los 78 volúmenes que después publicaría. Estos mangas reúnen las aventuras algo inconexas y locas de Patarillo, Bancoran y Mariach. Algo digno de mencionar es que éste es uno de los mangas shojo que más han durado publicándose, saliendo regularmente en las revistas *BetsuHana* y *Melody*. Aunque Mineo Maya hizo también otras historias shojo y cómicas, *Patalliro* es su mayor éxito, célebre por ser la primera en mostrar personajes homosexuales. Y aunque no les negaré que haya algo de esto en la serie, hay también mucho de chistes, bromas, juegos de palabras y cosas sin sentido, que hacen de *Patalliro* más que una obra de corte shonen-ai. Además de este manga hecho a base de historias cortas, hay dos historias alternas o spin off que son *Patalliro Genki Monogatari* y *Patalliro Saiyuki*, del que hablaremos más a fondo en esta ocasión.

En los movidos ochenta, se hizo una adaptación al anime de dos temporadas *Patalliro* y más recientemente, en 2005, se llevó al anime la historia de *Patarillo Saiyuki* por parte del estudio Magic Bus, con la dirección de **Kenichi Maeshima**. La serie cuenta con 26 capítulos cortos de aproximadamente nueve minutos cada uno.

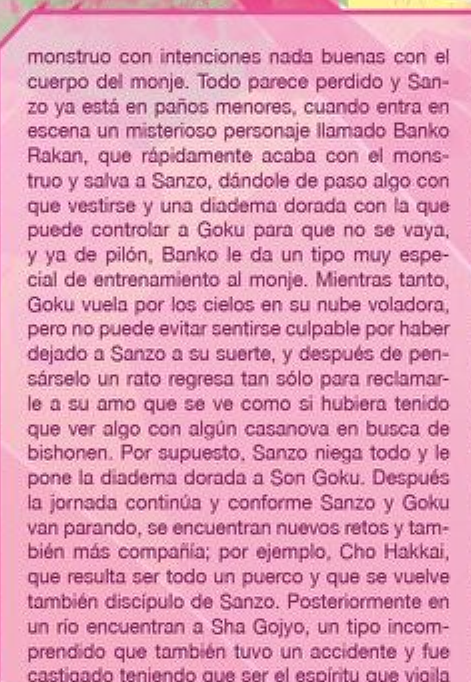
Como su nombre lo dice, está basada en la popular y antigua leyenda china del Rey Mono, conocida también como *Journey to the West*, o *Xi Yóu Ji* en chino. Esta leyenda ha sido retomada infinidad de veces en el anime, y por citar algunos ejemplos mencionaremos la famosísima *Dragon Ball* y *Saiyuki* de **Kazuya Minekura**.

PASEMOS, PUES, A LA HISTORIA

Todo comienza con una didáctica explicación de cómo estaba formado el mundo, y de qué manera en la cima de una montaña, por obra divina, surgió de las piedras un niño: nada más y nada menos que Son Goku, el Rey Mono. No muy lejos de ese lugar, Genio Sanzo y su acompañante viajan por el desierto dispuestos a enfrentar lo que sea con tal de conseguir las escrituras de Buda. Por supuesto, ésta no será una jornada fácil y sí llena de obstáculos. El primero de ellos es un extraño monstruo de tentáculos que se come el caballo de Sanzo. Ante esto su acompañante se desanima, pero el monje no pierde la fe y cree que si algo les pasó es voluntad de Buda y deben seguir su camino. En eso, del cielo cae un anciano y le dice a Sanzo que ahora tiene un discípulo. Le habla sobre Goku y le cuenta su historia. El monje se ilusiona, pero al llegar a la prisión de rocas donde ha estado Son Goku por 500 años encerrado, el buen ánimo de Sanzo se va al diablo, al ver que su discípulo es una bola de mugre, pues no se ha bañado en medio siglo. Aún después de quedar bañado y arreglado, el monje sigue negándose a que el chiquillo de apariencia extraña sea su discípulo, sobre todo porque Goku (como algún otro Goku que conocemos) resulta ser irrespetuoso y preguntón. Pero después de que el anciano soborna a Goku con una moneda, y tanto él como el monje ven que les conviene, deciden emprender juntos el viaje hacia el oeste.

Cuando llega la noche, Sanzo, su acompañante y Goku deciden quedarse en una posada administrada por unos monjes de pinta sospechosa. Sanzo trae consigo un valioso regalo hecho de oro que despierta la ambición de los dueños de la posada, quienes no dudan en matar al acompañante del monje con tal de robarlo. Goku despacha a los tipos de la posada, pero Sanzo, en vez de agradecerle por protegerlo, lo regaña. Entonces el niño mono decide seguir el viaje por su cuenta. Pero, y no es por decir que Sanzo se meta en problemas apenas lo dejan solo, justo cuando Goku se va, el más raro de los dueños de la posada se levanta, y se convierte en un


齊天



monstruo con intenciones nada buenas con el cuerpo del monje. Todo parece perdido y Sanzo ya está en paños menores, cuando entra en escena un misterioso personaje llamado Banko Rakan, que rápidamente acaba con el monstruo y salva a Sanzo, dándole de paso algo con que vestirse y una diadema dorada con la que puede controlar a Goku para que no se vaya, y ya de pilón, Banko le da un tipo muy especial de entrenamiento al monje. Mientras tanto, Goku vuela por los cielos en su nube voladora, pero no puede evitar sentirse culpable por haber dejado a Sanzo a su suerte, y después de pensárselo un rato regresa tan sólo para reclamarle a su amo que se ve como si hubiera tenido que ver algo con algún casanova en busca de bishonen. Por supuesto, Sanzo niega todo y le pone la diadema dorada a Son Goku. Después la jornada continúa y conforme Sanzo y Goku van parando, se encuentran nuevos retos y también más compañía; por ejemplo, Cho Hakkai, que resulta ser todo un puerco y que se vuelve también discípulo de Sanzo. Posteriormente en un río encuentran a Sha Gojyo, un tipo incomprendido que también tuvo un accidente y fue castigado teniendo que ser el espíritu que vigila un río. Ya completa la banda, están listos ahora para enfrentar los peligros, peleas con demonios y situaciones bizarras que tengan por delante.

El estilo de dibujo, como ya se imaginarán, es más bien sencillo, del tipo de las series antañas de anime con ese carisma y encanto particular, pero con la calidad de un anime reciente. Aún así, a ratos es bastante bizarro y los personajes que salen en el fondo están dibujados a veces como monitos regordetes sin mucho detalle.

El opening se llama *Ajisai Ai Ai Monogatari* o *Hydrangea Love Story* en inglés del grupo **v-u-den**. Es una canción muy pegajosa y agradable que le da un intro estupendo a la serie. Por otra parte el *ending*, titulado *Nanchuu Koi wo Yateruu YOU KNOW?* de **Berryz Koubou** tiene una animación más bien sencilla y graciosa al estilo *ending* de *Dragon Ball*.

Aunque ni su autor ni la serie son muy conocidos en Occidente, en Japón ésta es una serie bastante recordada y querida, dando de qué hablar de tanto en tanto, como en su 25 aniversario, cuando salieron playeras conmemorativas. No por nada ha vendido más de 22 millones de copias, y a la fecha se sigue publicando. Suena, aunque usted no lo crea, ¿no? *Patalliro Saiyuki* no es una serie precisamente fácil de encontrar, aun así la pueden conseguir con subtítulos en inglés en alguna convención o vía Internet.

Aunque ésta es una historia que ya hemos visto varias veces, Kenichi Meashima nos cuenta en *Patalliro* una versión donde el principal protagonista es el humor y la parodia a los clichés con personajes bishonen. Muchos no consideran a *Patalliro Saiyuki* propiamente como yaoi, dado que más bien es una comedia con toques de shonen-ai. Algo curioso es que el narrador, un personaje de lentes que se hace presente a lo largo de la historia y nos ilustra sobre la leyenda del Viaje al Oeste, es el autor del manga *Mineo Maya*.

Con acción, chicos lindos en el más puro sentido de la palabra, romance e incluso extraños momentos de ciencia ficción, ésta es una serie que por su historia y su trama impredecible y graciosa simplemente no te la puedes perder ¡Es un clásico! Disfrútenla y ¡Hasta la próxima!

¡Que la Fuerza y Patarillo los acompañen a todos!

PERSONAJES

Son Goku:

También conocido como Patarillo, este extraño y malportado niño de 10 años encarna al Rey Mono, que lleva encerrado 500 años en una prisión de roca y que se vuelve pupilo de Sanzo. En la serie es más bien su guardaespaldas debido al gran poder y fuerza que tiene. Es convenenciero, grosero, impertinente y tiene una afición por las monedas; aun así en el fondo es un chico de gran corazón que no duda en darlo todo por sus amigos.

Banko Rakan:

Un galán con gran porte y un seductor de lo peor. Tiene gran habilidad para pelear y también para seducir. Por su apariencia es fácil de identificar, pues no hay muchos hombres a la redonda, aparte de él, que usen sombra morada en los ojos.

Genjo Sanzo Houshi:

Ésta no es definitivamente la versión más masculina de Sanzo que se ha visto en el anime; pero en fin, este monje ha sido encomendado para recuperar las escrituras sagradas de Buda. Es a ratos muy optimista y paciente, con una fe tan grande que hasta da miedo, pero dada la ocasión también reparte trancazos.

Cho Hakkai:

A diferencia de algún otro Hakkai que hemos visto en algún otro anime, éste tiene la apariencia de un cerdo y come como un cerdo. Cometió una falta grave cuando vivía en el cielo con otras deidades, y su castigo fue reencarnar en la tierra como cerdo, lo que le deprime bastante. Siempre tiene hambre y también piensa mucho en hacer travesuras con las chicas, aunque lamentablemente lo tiene prohibido por mandato divino. Cuando recupera su forma humana es bastante atractivo y hay algo de tensión entre él y Sha Gojyo.



Por Tetsu Shishi

Tokyo Big Sight

El punto donde inician los sueños

Todos hemos visto en algún anime, o sabemos por revistas, sobre eventos como la Comiket (Comic Market), el Wanfesu (Wonder Festival) y el TAF (Tokio International Anime Fair), pero pocos sabemos realmente en dónde se lleva a cabo, y es que el lugar parece de ensueño, y que no nos lo podemos creer la verdad sea dicha, el lugar en donde se realizan estos eventos es algo impresionante, ya que más de una vez los hemos visto en series de anime o de televisión, todas ellas obviamente provenientes de Japón. Y para sorpresa de algunos, dicho lugar sí existe y se llama Tokyo Big Sight. Y en unos cuantos segundos (o líneas) les diré en dónde está, y cómo es este paraíso para todos los seguidores del anime y manga.



17

Tokyo Big Sight

Tokyo Big Sight es el nombre con el que se le conoce al Centro de Exhibiciones de Tokio, el nombre correcto, y está localizado en Odaiba, en la bahía de Tokio. La forma tan peculiar que tiene la construcción es lo que la hace tan famosa, ya que desde lejos se aprecia la forma de cuatro pirámides invertidas. El recinto se construyó con la ayuda de ocho constructoras en total. Los trabajos de construcción iniciaron en octubre de 1992, y finalizaron en octubre de 1996, y el señor gobernador Shunichi Suzuki fue quien tuvo el honor de inaugurar el recinto el 30 de junio. El edificio tiene un costo de 40,392 millones de yenes.

El edificio está dividido en muchas partes que son: Torre de conferencias, el Salón de exhibiciones del este y del oeste, Galería, Avenida de restaurantes norte y Salón de entrada. Cada una estas salas está subdividida en más salones, pero de momento nos vamos a concentrar en la Torre de conferencias.

La Torre de Conferencias

Es tal vez la parte más famosa del complejo y es la más grande. Es la que le da ese aire tan peculiar y enigmático al recinto, ya que está formado por cuatro estructuras de titanio que soportan a su vez a cuatro pirámides invertidas, y que son las que aparecen como referencia en diversas series de anime y de televisión. El primer piso cuenta con 1,100 asientos aproximadamente en su sala de recepción, que está formada por cuatro salas de diversos tamaños y de diversos usos. El segundo piso se encuentra la plaza de entrada, el salón de entrada, y la plaza de exhibiciones. De hecho, las estructuras cuentan con ocho pisos en total, en los cuales se reparten diversos salones de usos múltiples, entre ellos el Salón Internacional de Conferencias. Y a los alrededores de la torre se puede encontrar algunas galerías de arte en donde presentan su trabajo varios artistas de nivel internacional. Las salas son usadas generalmente en diversos eventos, tal vez el más famoso de ellos es la Comiket, ya que utiliza casi en su totalidad el recinto completo y es que desde que se baja del tren, se puede apreciar en todo su esplendor las cuatro torres con sus respectivas pirámides, que son apenas la entrada al evento. En los salones del este y del oeste se realizan algunos eventos, no tan grandes, pero sí de gran importancia, ya que debido a su amplitud se prestan para este tipo de reuniones. Como mencionaba en la parte superior, estos salones también son usados en varios eventos de anime, manga y videojuegos, pero mejor hablemos de ellos.

Eventos y referencias

En el Tokyo Big Sight se llevan a cabo infinidad de eventos, presentaciones, conferencias, ex-

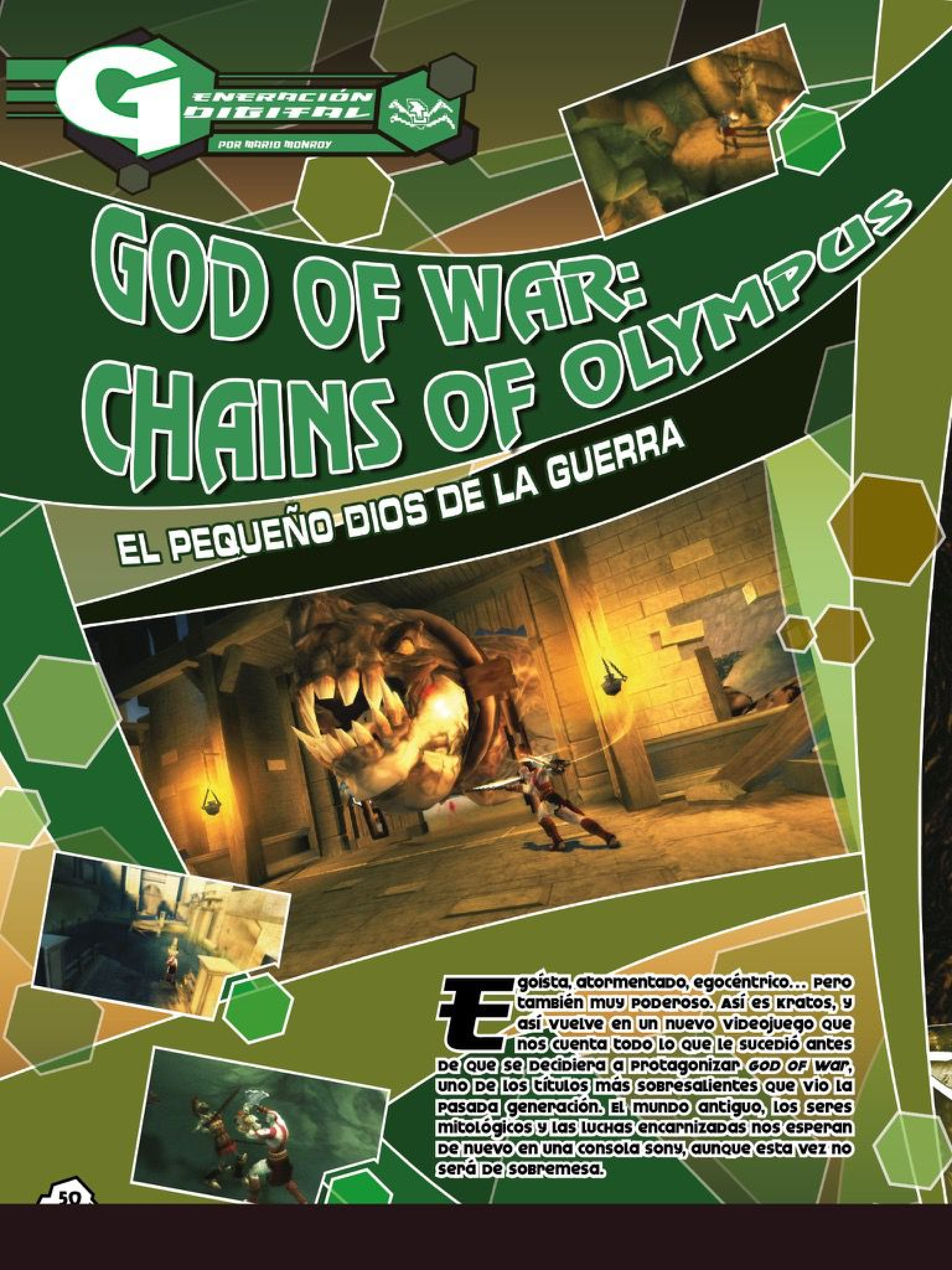


posiciones y claro eventos relacionados con el anime y manga, y tal vez el más famoso de ellos sea el Comiket que se realiza dos veces al año, y que ocupa casi en su totalidad el recinto. Como ya hemos dicho, en este evento no sólo se promueven los trabajos doujinshi, sino que también se venden artículos oficiales y hechos por aficionados, sin olvidar, claro está, el cosplay, al que le dedican uno de los patios del lugar. El área de los dojinshis está ubicada en seis de los salones que se encuentran a los lados del de entrada.

Otro de los eventos realizados es el Tokyo Internacional Anime Fair, el cual está considerado actualmente como uno de los mejores eventos de anime, ya que en ese lugar se dan cita muchas empresas relacionadas con él, y en ella se dan a conocer los nuevos proyectos y series que veremos durante el año.

Obviamente el edificio, al ser un punto de reunión tan famoso, era inevitable que se usara como referencia en diferentes series de televisión. Tal es el caso de *Genshiken*, en donde los muchachos van precisamente al Comiket por sus dojinshis de kujibiki. Lo mismo pasa en el drama de *Densha Otoko*, y en series como *Comic Party*, generalmente casi siempre se ven las cuatro torres de entrada. Los problemas que suponen la entrada son reales, ya que se vuelve un caos llegar al lugar.

Bueno, pues, por mi parte esto es todo. Espero que este pequeño artículo les sirva para entender un poco sobre el enigmático edificio de las cuatro pirámides invertidas.



Por Mario Monroy

God of War: Chains of Olympus

El pequeño dios de la guerra

Egoísta, atormentado, egocéntrico... pero también muy poderoso. Así es Kratos, y así vuelve en un nuevo videojuego que nos cuenta todo lo que le sucedió antes de que se decidiera a protagonizar *God of War*, uno de los títulos más sobresalientes que vio la pasada generación. El mundo antiguo, los seres mitológicos y las luchas encarnizadas nos esperan de nuevo en una consola Sony, aunque esta vez no será de sobremesa.



Kratos lleva dando guerra desde hace algo más de dos años. Sus míticas batallas han sido ya narradas en una PlayStation 2, a través de dos increíbles títulos que no han menospreciado, ni por un momento, el potencial que el conocido como fantasma de Sparta atesora entre sus pálidos músculos. La mitología encontró su lugar en el mundo de los videojuegos, y lo hizo de la mejor manera posible gracias a **David Jaffe**, padre de la criatura que ahora desea que podamos llevarnos a todas partes los golpes a diestro y siniestro. Será gracias a PSP y a un UMD que, aunque retrasado en su lanzamiento, ya nos ha demostrado que la espera valió la pena.

Desarrollado en esta ocasión por Ready At Dawn en exclusiva para la portátil de Sony, *God of War: Chains of Olympus* nos vuelve a trasladar a otra época, en la que la fuerza de miles de seres humanos no era nada comparada a la voluntad de los dioses. El mundo antiguo sirve de nuevo como telón de fondo para una aventura que es una precuela de las anteriores, y que nos lleva por una historia cargada de seres mitológicos a los que habremos de enfrentarnos para ganar el favor de los dioses y salvar al mundo de una destrucción segura.

El dios de los combos se llama Kratos

Para conseguirlo, a nuestro lado tendremos los controles de PSP, suficientes como para desencadenar los múltiples ataques que Kratos es capaz de lanzar a través de un muy suculento repertorio de acciones. Podemos hacer que nuestro malhumorado personaje salte y realice una innumerable cantidad de combos (ya sea en el aire o sobre tierra firme), a través de una simple pero efectiva combinación de botones: "cuadrado" para un ataque normal, "triángulo" para golpear fuerte y "círculo" para una ejecución fulminante. Todos ellos podrán acompañarse del gatillo L, siendo especialmente útil para que el potencial de los ataques adquiera una nueva dimensión en forma, incluso, de una devastadora invocación que acabe con todos los enemigos en pantalla.



A lo largo de los primeros minutos nos podemos dar cuenta de que la acción sigue siendo tan rápida como en PlayStation 2, no descuidando ni lo más mínimo, la capacidad gráfica de la portátil de Sony. Pocas veces habremos visto en PSP unas animaciones tan cuidadas, unos modelados tan perfectamente diseñados y unos personajes tan meticulosamente perfilados. Tanto los soldados enemigos como el propio Kratos presentan una alta carga de polígonos que son los directos responsables de que, en contadas ocasiones, apreciemos una tímida bajada de frames por segundo. Y es que representar la lejanía del mar con una docena de barcos llegando a la costa, mientras que vuelan flechas por todas partes, no es un espectáculo visual que pueda verse todos los días en una portátil como ésta.

Enemigo al fondo

Regresan los escenarios mitológicos, los guerreros del mundo antiguo y también los enemigos de proporciones descomunales. El primero de ellos, un enorme lagarto que, atravesando las murallas de la ciudad de Attica, escapa de un encuentro que había tenido con el temible Kratos. En *God of War*, los enemigos no se presentan una vez para que al mismo tiempo que los saludemos nos despidamos de ellos. Regresan una y otra vez, y además, los veremos recorrer los fondos del escenario, dando lugar a un conjunto repleto de dinamismo donde no habrá sólo un plano de acción, sino varios.

En este sentido, los planos y el seguimiento de la cámara son, otra vez, los elementos fundamentales para dotar de una correcta ambientación a un videojuego que si pasó a la historia, fue por tener una perspectiva que jamás entorpecía las batallas. En PSP también se seguirá la tradición, de manera que siempre se buscará el punto de vista más adecuado para cada situación, la cual no estará en todos los casos, por cierto, destinada a pulsar botones con el fin de acabar con los enemigos. Habrá mucho más que haga que el nuevo *God of War* no se quede en un simple *beat 'em up*.

Los sonidos de la guerra

Un digno exponente de las aventuras de acción que no dejará de lado el apartado sonoro, ya que contaremos con una banda sonora que, representando muy bien a la época antigua en la que lucharemos, nos acompañará a lo largo de los cientos de golpes y gritos que escucharemos a nuestro paso. De hecho, la ambientación cambiará dependiendo de la situación, acompañando de esta manera a una acción dramática que promete tener, al menos, tantas horas de juego como su hermano mayor de PlayStation 2. Para no perder un ápice de su pedigrí, y no defraudar a los seguidores de la serie, la banda sonora de *Chains of Olympus* es obra de los mismos artistas que en las anteriores entregas de consola, contando igualmente con el mismo trabajo de actores para las voces y, aparentemente, los mismos (o versiones muy similares), del resto de efectos de sonido: vamos, un *God of War* en estado puro.

Resumiendo, podríamos afirmar que *God of War: Chains of Olympus* desprende totalmente ese aire dramático, épico y totalmente salvaje, que tanto ha calado entre los jugadores de PS2. Sus nuevos añadidos, una realización que lleva camino de rozar la excelencia y una historia que une y aumenta la leyenda de Kratos, es posible que le vayan a proporcionar un amplio lugar entre el Olimpo de los juegos de PSP, justo al lado de los 12 dioses.



Desde que se pusieron en circulación los primeros kits de desarrollo para PS3, el que cayó en manos de Polyphony Digital se dedicó única y exclusivamente al desarrollo de la nueva entrega de *Gran Turismo*. En la desarrolladora nipona tenían en sus manos una bestia en potencia que podía llevar a la franquicia *Gran Turismo* a niveles de realismo nunca vistos.



Un juego que viene a reivindicar muchas cosas, y entre una de ellas está que con esta línea de trabajo Microsoft va a tener que esforzarse mucho para poder hacer frente a una reforzada PS3.

PRÓLOGO

REAL es una palabra que le viene como anillo al dedo a *Gran Turismo 5 Prologue*. ¿Por qué lo decimos? Simple y llanamente porque lo que vemos en la pantalla es lo más parecido a la realidad que cualquier otro producto de similares características pueda ofrecer.

El juego puede ser adquirido en dos versiones: una tradicional, en su caja y su pertinente manual, y otra sin soporte físico, que tiene que ser bajada desde la PlayStation Store, al disco duro de PlayStation 3, como fue mi caso. La primera cuesta unos 5.000 yenes, mientras que la segunda nos hará desembolsar 4.500. Las diferencias entre las dos, aparte de las mencionadas, son mínimas. De hecho, la versión en disco nos hace instalar casi 5 gigas de información en disco duro antes de jugar, incluidos unos cuantos vídeos de Gran Turismo TV, el canal de vídeos del juego donde podremos estar al día de los últimos desarrollos en el mundo del motor.

Una vez iniciado el juego, se nos da la bienvenida con un absolutamente espectacular vídeo muy al estilo de la saga. Ante nuestros ojos desfilan infinidad de modelos de coches en plena acción competitiva, a ritmo de una potente banda sonora. Los paisajes por donde discurre la acción son verdaderas obras de arte digitales.

Pasada esta introducción (que nos deja con ganas de más), accedemos al menú principal. Y aquí empezamos a ver el salto cualitativo que ha dado el juego en PlayStation 3. En vez del típico circuito de opciones, se nos ofrece una pantalla de nombre *My Page*, dividida en varias secciones. Por una parte tenemos el calendario en el que podremos ver resaltado el día actual. En la parte superior hay un mapa del mundo que muestra mediante puntos todas las ciudades con circuitos importantes. Además, un icono nos hace saber qué tiempo hace en cada uno de estos lugares. También nos muestra la temperatura. Todos estos datos son en tiempo real. Eso sí, hay que tener la consola conectada a Internet. En la parte inferior están las opciones propiamente dichas.

Pero el punto fuerte viene dado por el fondo de la pantalla. Un fondo que, lejos de ser estático, es una pura maravilla visual. En él, nuestro actual coche está parado en una calle cualquiera de una ciudad europea, y una cámara hace un recorrido lento alrededor de él que nos permite verlo en todo su esplendor. Tanto el modelado del coche como especialmente el del entorno es una absoluta delicia para los ojos. Uno parece estar viendo algo real. Un vídeo publicitario del vehículo en cuestión.

Comenzamos el juego con tres millones y medio de créditos. Parece que estos créditos, a juzgar por los precios de los coches, tienen el valor aproximado de los yenes. Este hecho nos dará una idea de dónde comenzamos. Hay que hacerse con un automóvil barato, porque el bolsillo no da para más. Para ello nos vamos a la opción del concesionario ("dealer") y seleccionamos unos. Tenemos varios para elegir y la selección parece bastante equilibrada (Nissan, Ferrari, Audi, Suzuki, Honda...), pero echamos en falta alguno de los grandes, como Toyota.

Para ir consiguiendo créditos, tendremos que ganarlos en los eventos en los que iremos participando. Éstos están distribuidos en tres categorías, según su nivel de dificultad y requerimientos: C, el inicial, B, el medio, y A, el avanzado. Algunos de los eventos son carreras de varias vueltas en algunos de los circuitos incluidos, mientras que otros son pruebas en las que deberemos demostrar nuestra pericia al volante midiéndonos contra el cronómetro.

En cada prueba, y según hayamos quedado en tercer, segundo, o primer lugar, se nos otorgará una copa de bronce, plata u oro. Aparte, por supuesto, se nos darán los créditos correspondientes a nuestra posición.

¿Y gráficamente, qué tal es el juego? Como decíamos al principio, "REAL". Ciertamente nos parece estar viendo algo real. El modelado de los coches es espectacular, sin defectos. El interior de los vehículos está representado hasta el último detalle. Los brazos del conductor de la vista interior están mejor animados que en la demo. Reaccionan mejor al cambio de marchas y, en caso de colisión o frenadas bruscas, incluso demuestran el estrés de la situación con algunos ademanes y gestos.

Y qué decir de los circuitos. En el juego podemos acceder a cinco: Suzuka, Londres, Fuji Speedway, Eiger Nordwand y Daytona. Cada uno de ellos tiene dos recorridos. Unos permiten hacerlo del derecho y del revés, mientras que en otros se nos ofrece un trazado alternativo al normal. A Suzuka ya lo pudimos admirar en la demo. Pero es que los demás son, podríamos decir, incluso más espectaculares. Ni una sola bajada en la tasa de cuadros por segundo ("framerate") empaña el espectáculo a unos increíbles 1080p.

La banda sonora del juego está muy en la línea *Gran Turismo*, aunque se nota una inclinación hacia los temas jazz, sobre todo en los menús. Las otras composiciones, más rítmicas, están a la altura del conjunto y le dotan del dramatismo necesario, principalmente en las repeticiones.

Puestos a hacer una crítica lo más objetiva posible, decir que aunque el juego sacia en cierta medida nuestra sed de *Gran Turismo*, éste no deja de ser una especie de "demo" del producto final. Y a muchos potenciales compradores no les hará mucha gracia gastarse el dinero en un producto que puede considerarse incompleto, aun con las ampliaciones que dará el modo online. Esperemos que mediante próximas actualizaciones este problema pueda solucionarse mínimamente.

De todas formas, y a pesar de estos "peros", nos encontramos ante el juego de conducción más impresionante gráficamente hablando para cualquier consola. Y ante el mejor despliegue gráfico que ha pasado por PlayStation 3. Pura delicia visual.





Breves de Akibakei

Por Judith D.

TNT GTZ

Cuando los akibas se juntan todo puede pasar

Qué tal amigos de Akiba Kei. Es curioso cómo apenas terminas de disfrutar de una convención en la Ciudad de México, cuando ya debes alistarte para la próxima. Es precisamente esta tendencia de hacer convenciones cada dos o tres meses, lo que obliga a los organizadores a tratar de hacer más innovadores y atractivos sus eventos, y es ese ambiente de innovación lo que pudimos percibir en esta nueva versión de la TNT realizada en el World Trade Center de esta ciudad. Así que mientras me relajo de cuatro días llenos de entretenimiento, y me quito el disfraz de gothic lolita (no se emocionen que eso lo haré en privado je,je,je) hagamos un resumen de lo que vivimos durante estos mágicos días.



Sin lugar a dudas después de la primera edición GT de la convención TNT, se ha visto un cambio radi- cal, tanto en su organización como en los espectá- culos y eventos que se pudieron disfrutar este año en comparación con el año pasado. Para empezar, el ambiente se sentía más amigable y los visitantes no tuvieron que aguantar esa sensación de bodega recién escombrada del año pasado (lo admito, soy un poco dura con mis críticas, no me odien) como ya es tradición. Lo primero que salta a la vista es el ca- leidoscopio de imágenes y colores de los grupos de cosplay. Los disfraces con temas oscuros parecen haber sido el contenido más popular de este año. Sensuales gothic lolitas y vistosos visual kei acom- pañados de diversos personajes de series gore, evo- caban fantasías y maravillas entre el público. Obvia- mente no faltaban las sexys maids y las pícaras neko girls que deleitaban la pupila. En cuanto a invitados, de este ramo nuevamente gozamos con la presen- cia de la cosplay profesional **Francesca Dani**, quien estuvo acompañada de otras celebridades del géne- ro, como son, Tristen Citrine, número uno en even- tos como la COMICON o la WORL CON; además, estuvieron presentes las modelos **Ginny McQueen** y **Adella**, expertas en el arte del disfraz. Los partici- pantes del WORLD COSPLAY SUMMIT realizado por segunda vez en nuestro país, tuvieron la oportunidad de mostrar su trabajo y caracterizar a sus personajes favoritos con la esperanza de ser el/la ganador/a que nos representará este año en Japón.

En esta ocasión se dio un homenaje a los precurso- res de la historieta mexicana, y se montó una expo- sición en colaboración con el museo de la historieta e ilustración mexicana, presentando trabajos de los clásicos como son los maestros **Ángel Mora** (*Seal- tiel Alatriste*), **Sixto Valencia** y **José Luis Durán** entre otros grandes, que han hecho historia en la in- dustria editorial mexicana. Asimismo se presentaron trabajos de la actual generación de dibujantes que están engrandeciendo el buen nombre de nuestro dibujo en el extranjero, como son **Humberto Ra- mos**, **Edgar Delgado**, **Paco Medina**, etcétera.

En cuanto a nuevas atracciones, tuvimos la oportuni- dad de disfrutar de las melodías interpretadas por la Idol **Yoko Ishida**, intérprete de temas como: *Otome No Policy* (*Sailor Moon R*), *Open Your Mind* (*Oh, my Goddess!*), *Zankoku Na Tenshi no Thesis* (*Evangelion*), entre otros. Entre las diversas conferencias y presenta- ciones de invitados, pudimos conocer a los actores de doblaje de la serie *Heroes*: **Óscar Flores** voz de Hiro Nakamura (Rukawa de *Slam Dunk*, Shino de *Naruto*), **Enzo Fortuny** quien caracteriza a Peter Petrelli (voz de *InuYasha* y Yukito en *Card Captor Sakura*), **Gabriel Basurto** voz de Matt Parkman (Zoro en *One Piece*,



Touga de *Utena* y el Amito *Sesshomaru* en *InuYasha*) y **Georgina Sánchez** voz de Claire Bennett (Kikyo en *InuYasha* y Nami para *One Piece*).

Durante el evento nuestro director de revista (llámese Dávalos, o como le decimos, el que nos trae cortitos) nos hizo el honor de salir de su letargo (el muy flojo no aprende que trabajar y soñar no es lo mismo) para amenizar durante dos horas una serie de concursos en nuestro stand, mismo que tuvo la participación de los alocados chicos del *Hello! Project Fan Club México*, y de las niñas del grupo *Coneco Neko*, quienes dieron una muestra de jovialidad con su baile tipo wotagei, divirtiendo a los asistente entre concursos, en los cuales nuestros lectores ganaron un sinfín de premios, cortesía de Vanguardia Editores y nuestros patrocinadores.

Al final, disfrutamos de un buen momento, pero como siempre, todo lo bueno termina y la melancolía del último día nos invadió. Mientras, esperamos la próxima convención juntando nuestros domingos, ahorrándonos los viajes en camión y adelgazando en el proceso, para comprar mil y un cachivaches o simplemente pagar nuestra entrada. Nos despedimos, esperando que el próximo año tengamos nuevas experiencias y conozcamos nuevos amigos en las alturas del World Trade Center (eso sí es viajarse ja,ja,ja).

Agradecemos la participación del *Hello! Project Fan Club México*, y el patrocinio de las siguientes asociaciones por su colaboración y apoyo a *Akiba-kei* durante la realización de la TNT GT2:
BAZAR DE LA COMPUTACIÓN Y EL VIDEOJUEGO, LAZARO CARDENAS #9 COL. CENTRO, LOCALES: STARXGAMES LOCAL 43, TEL 5521 7781 y SG2ANIME local 25, tel. 5510 4824
ANIMORSO TV RECUERDOS: Ventas por Internet a través del mail, asiantv_s@hotmail.com



Lo que el 2008 nos depara

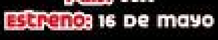
Como cada año, este 2008 llega repleto de promesas fílmicas, una serie de propuestas surgidas directamente de la mayor fábrica de sueños. A continuación un breve recuento de los estrenos que hasta el momento más han llamado la atención, aun cuando algunas ya se hayan estrenado al momento de leer estas líneas. Por su relevancia no está de más hablar un poco de ellas.

De fantasía

Después del estruendoso éxito de la trilogía fílmica de *El señor de los anillos*, la fantasía es un género que se ha instalado como uno de los indiscutibles protagonistas de las carteleras cinematográficas del mundo.

Las crónicas de Narnia El príncipe Caspian

La esperada secuela de la adaptación de la saga literaria del inglés **C. S. Lewis**, promete superar a su predecesora. En ésta veremos cómo durante su segunda visita al reino de Narnia, los hermanos Pevensie se encuentran con que todas las criaturas fantásticas han sido relegadas al exilio por el malvado rey de los Telmarindos. Ahora tendrán que unirse al príncipe Caspian, verdadero heredero al trono, en una cruzada por liberar la tierra de Aslan. En el reparto se conserva a los actores originales y el director vuelve a ser **Andrew Adamson**, a quien recordamos por ser el responsable de *Shrek*.

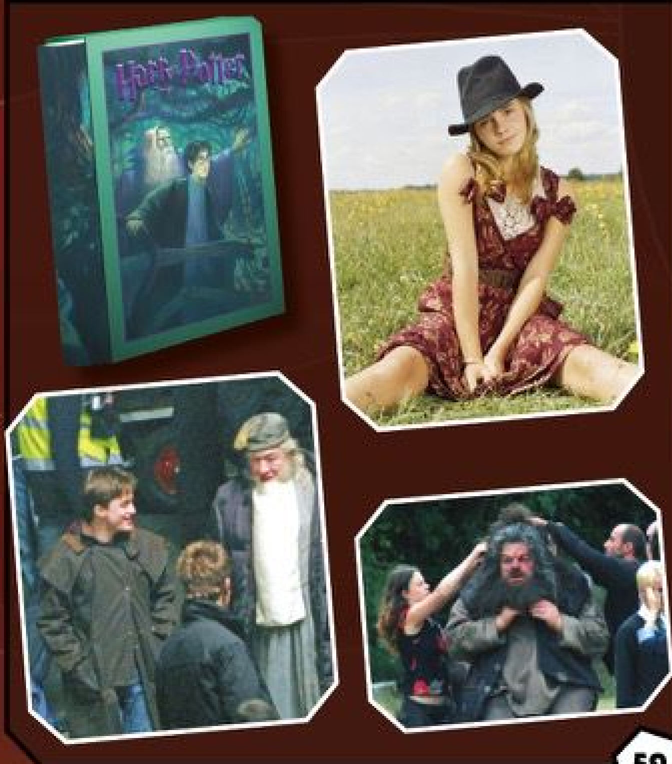
Director: Andrew Adamson
Reparto: Georgie Henley, Skandar Keynes, William Moseley, Anna Popplewell, Liam Neeson, Ben Barnes, Alicia Borrachero, Warwick Davis.

Productora: Walt Disney Pictures, Walden Media
País: USA
Estreno: 16 de mayo



Harry Potter y el príncipe mestizo

El preludio al capítulo final de la saga que adapta la obra literaria de **J. K. Rowling**. Una cinta que como siempre causa una gran expectación, a pesar de que la anterior fue por demás intrascendente. Sin embargo, la taquilla habla y en eso sí no hay duda de que el joven mago deja dinero. En esta ocasión por fin veremos cómo Harry asume su destino como antagonista de Voldemort.

Director: Daniel Yates
Reparto: Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Emma Watson, Helena Bonham Carter, David Bradley, Robbie Coltrane, Warwick Davis, Tom Felton , Michael Gambon, Alan Rickman.
Productora: Warner Bros. Pictures
País: USA
Estreno: 21 de noviembre





DE CÓMICS

Sin duda la relación entre el mundo de las viñetas y el cine continúa en su mejor momento. Pese a intentos fallidos como *Daradevil*, *Punisher* y *Gosthrider*, franquicias como la de *Batman*, *Spiderman* y *X-men*, además de *300* y *Sin city*, han logrado extraordinarios resultados tanto de crítica como de taquilla. Por esta razón, para este 2008 se tiene planeado el estreno de una buena cantidad de este tipo de producciones.

IRONMAN

La adaptación de otro superhéroe clásico de Marvel. En este caso se trata de Ironman, cuyo alterego es Tony Stark, un multimillonario de oscuro pasado que después de sufrir un accidente, construye una armadura que no sólo le es vital para sobrevivir, sino que además le sirve para combatir el crimen. En el reparto destaca **Robert Downey Jr.**, actor que pese a lo irregular de su carrera, ha demostrado su enorme capacidad en cintas como la galardonada *Chaplin*.

Director: Jon Favreau
Reparto: Robert Downey Jr., Terrence Howard, Gwyneth Paltrow, Jeff Bridges, Shaun Toub, Leslie Bibb.
Productora: Paramount Pictures
País: USA
Estreno: 2 de Mayo



EL INCREÍBLE HULK

Una nueva versión de la historia de Hulk, que contrario a la interesante pero incomprendida cinta de **Ang Lee**, busca una propuesta mucho más convencional que logre mejores resultados de taquilla. Esta vez estará mucho más apegada a la serie protagonizada por Bill Bixby y Lou Ferrigno. En el reparto esta vez no aparece **Erick Bana**, pero apuestan por otro estupendo actor, el mismísimo **Edward Norton**.

Director: Louis Leterrier
Reparto: Edward Norton, Liv Tyler
Productora: Paramount Pictures
País: USA
Estreno: 13 de Junio



BATMAN, EL CABALLERO DE LA NOCHE

Después del estupendo sabor de boca que dejara la primera entrega de esta nueva saga sobre el hombre murciélago, esta secuela es de las más esperadas. En esta ocasión veremos cómo Ciudad Gotica enfrenta el surgimiento del terrible Jocker. Esta reinvención del peor enemigo de Batman, es mucho más cruenta y demente que las anteriores. El reparto de nueva cuenta es espectacular, e incluso sale ganando al incluir a **Maggie Gyllenhaal** que sustituye a **Katie Holmes**. Otro de los rostros nuevos es **Aaron Eckhart** que interpreta a Harvey Dent.

Director: Cristopher Nolan
Reparto: Christian Bale, Michael Caine, Heath Ledger, Gary Oldman, Morgan Freeman, Aaron Eckhart, Morgan Freeman, Maggie Gyllenhaal.
Productora: Warner Bros. Pictures
País: USA
Estreno: 18 de Julio.



HELLBOY 2: THE GOLDEN ARMY

Segunda entrega de las aventuras en la pantalla grande del chico demonio creado por **Mike Mignola**. En este caso las expectativas son muy altas, dado el estupendo trabajo realizado por **Guillermo Del Toro** en la primera entrega. El reparto es el mismo, lo cual garantiza la continuidad. Promete una aventura mucho más oscura y con mayores efectos especiales.

Director: Guillermo Del Toro
Reparto: Ron Perlman, Selma Blair, Luke Goss, Thomas Kretschmann, Doug Jones, Luke Goss, Anna Walton, Brian Steele, Roy Dotrice, John Hurt
Guión: Guillermo Del Toro (cómic: Mike Mignola)
Productora: Universal Pictures
País: USA
Estreno: 12 de Septiembre

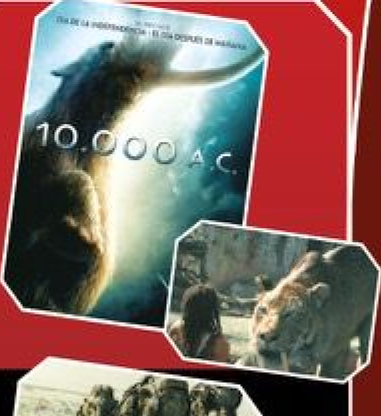


DE AVENTURA

10,000 ANTES DE CRISTO

Uno de los directores cuyo nombre es sinónimo de entretenimiento en base a la espectacularidad y muchos, muchos efectos especiales. **Roland Emmerich**, artífice de *El día de la independencia* y *El día después de mañana*. Ahora se trata de la historia de un joven de 21 años, que en tiempos prehistóricos intenta sobrevivir como cazador de mamuts. El atractivo principal, por supuesto, son estos gigantescos animales.

Director: Roland Emmerich
Reparto: Steven Strait, Camilla Belle
Productora: Warner Bros. Pictures
País: USA
Estreno: 7 de Marzo







ANIMADAS

Uno de los platillos principales de cada año son las películas animadas, y para éste se prevé una serie de variadas propuestas.

KUNG FU PANDA

Dreamworks regresa con la alocada historia de un perezoso panda, que según una antigua profecía deberá convertirse en un poderoso guerrero. Sin duda lo más atractivo es el apartado de las voces que incluyen la participación de **Jack Black**, **Dustin Hoffman**, **Jackie Chan**, **Luci Liu** y **Angelina Jole**.

Director: John Stevenson, Mark Osborne
Reparto: Jack Black, Angelina Jolie, Jackie Chan, Lucy Liu, Dustin Hoffman, Ian McShane
Productora: Dreamworks Animation
País: USA
Estreno: 20 de junio



WALL-E

La propuesta de Disney-Pixar, que narra la historia de un robot, que ante la falla que deja inactivos a sus compañeros termina destinado a limpiar en soledad un Planeta Tierra sin habitantes y lleno de basura. Con la llegada de una robot supervisora su vida sufrirá un inesperado cambio.

Director: Andrew Stanton
Reparto: Fred Willard, Jeff Garlin, Ben Burtt
Productora: Walt Disney Pictures, Pixar
País: USA
Estreno: 8 de julio



MADAGASCAR 2

Continúan las locas aventuras del grupo de animales, que luego de una vida en un cómodo zoológico se reencuentra con la naturaleza salvaje. El reparto de voces de incluye de nueva cuenta a **Chris Rock**, **David Swimmer** y **Jadda Picket**. Su estreno está anunciado para diciembre 12.



METEORO LIVE ACTION

El anunciado regreso de los hermanos Wachowski, creadores del fenómeno *Matrix* y productores de la estupenda *V for Vendetta*. En este caso se trata de la adaptación de una vieja serie de culto, que en México fue conocida como *Meteoro*. La historia presentaba las aventuras de un joven piloto de carreras que va en busca del triunfo mientras intenta desentrañar su pasado. El diseño visual es uno de los principales atractivos.

Director: Andy Wachowski, Larry Wachowski
Reparto: Christina Ricci, Mattew Fox, Emile Hirrsch, Susan Sarandon, John Goodman.
Productora: Warner Bros. Pictures
País: USA
Estreno: 8 de mayo



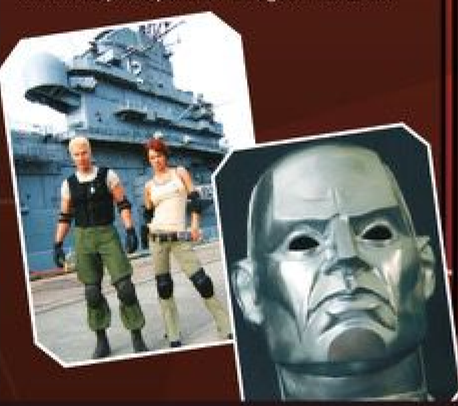
TRANSFORMERS 2

Dado el excelente resultado de la primera entrega, era de esperarse que *Transformers* se convirtiera en una franquicia, y la secuela ya se está trabajando. Su estreno está previsto para el 17 de julio del 2009.



G.I.JOE

La adaptación de los populares juguetes, cuya característica principal es que se trata de un grupo militar especializado en eterna lucha contra la organización criminal denominada como Cobra. Su estreno se prevé para el 7 de agosto del 2009.



NACIONALES

SABEL, REDEMPTION

Animación mexicana, realizada por el estudio ITHRAX, con apoyo y colaboración de Santo Domingo Animation. Está dirigida por su creador, **Benito Fernández Martínez**. Narra una historia de corte oscuro, donde los vampiros y el amor dan pie para contar lo que posiblemente sea uno de los trabajos de animación nacional más importantes de los últimos años. Con un estilo atractivo y una calidad por demás profesional se espera que sea una de las revelaciones en las salas cinematográficas este año: fecha tentativa de estreno, marzo del 2008.

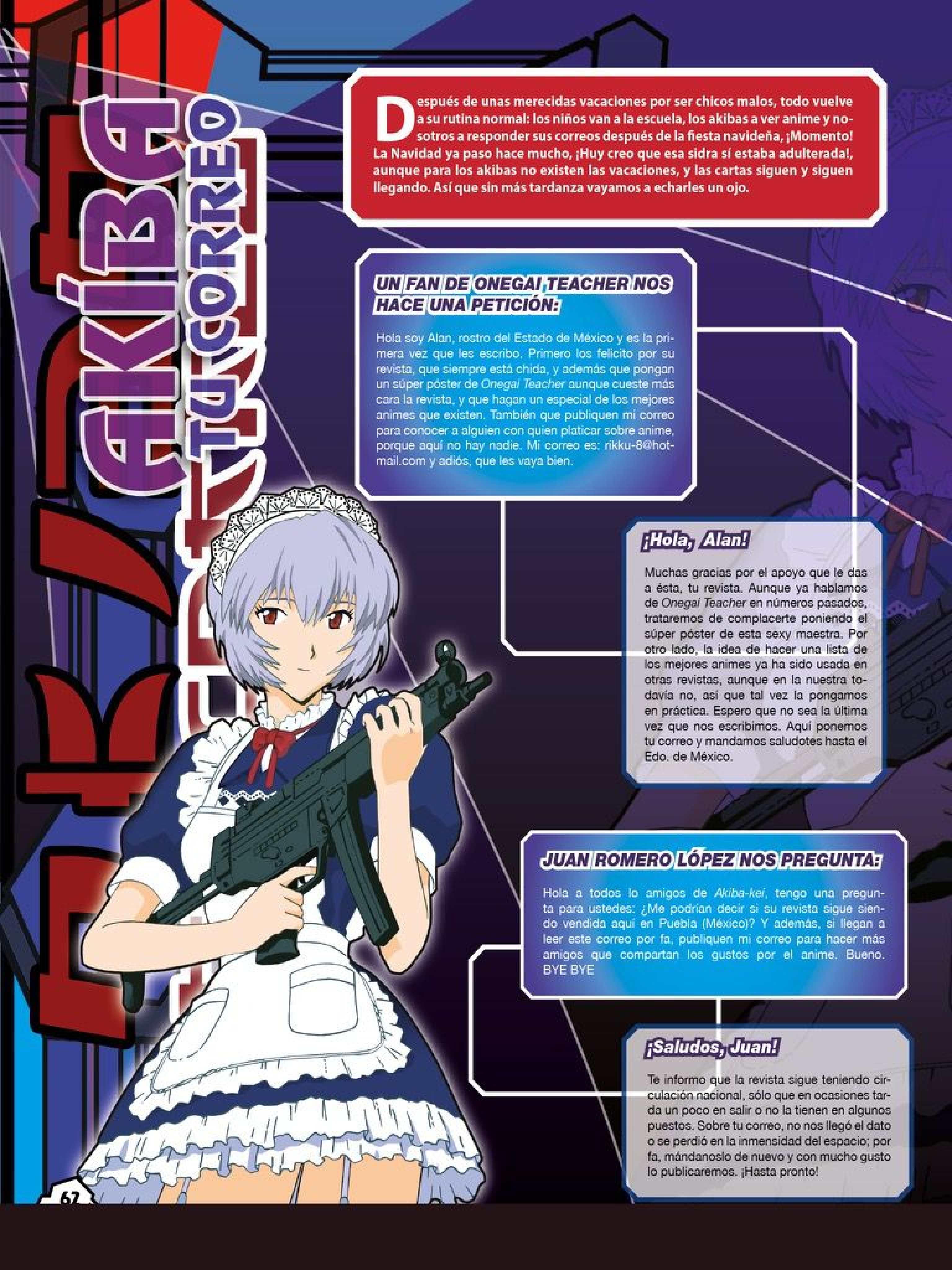


ÁNGEL CAÍDO

Acción real y fantasía del director **Arturo Anaya**, con el debut cinematográfico de Sebastián Zurita Bach. Aun cuando su campaña publicitaria la muestra como la primera película épica y de fantasía en México, éste no es el primer intento por crear cine de este género en nuestro país. Aun así, la calidad de esta producción es tentativamente mejor a sus antecesoras, prometiendo efectos dignos de películas como la saga de *Harry Potter*, pero será el público quien al final juzgue si merece un lugar entre sus favoritas este año.

Éstas son sólo partes de las producciones que deleitarán nuestros escasos ratos libres, y que esperemos que sean del agrado de muchos. Espera próximamente las reseñas individuales de cada una, en futuros números de tu revista favorita, *Akiba-kei*.





Después de unas merecidas vacaciones por ser chicos malos, todo vuelve a su rutina normal: los niños van a la escuela, los akibas a ver anime y nosotros a responder sus correos después de la fiesta navideña, ¡Momento! La Navidad ya paso hace mucho, ¡Huy creo que esa sidra sí estaba adulterada!, aunque para los akibas no existen las vacaciones, y las cartas siguen y siguen llegando. Así que sin más tardanza vayamos a echarles un ojo.

UN FAN DE ONEGAI TEACHER NOS HACE UNA PETICIÓN:

Hola soy Alan, rostro del Estado de México y es la primera vez que les escribo. Primero los felicito por su revista, que siempre está chida, y además que pongan un súper póster de *Onegai Teacher* aunque cueste más cara la revista, y que hagan un especial de los mejores animes que existen. También que publiquen mi correo para conocer a alguien con quien platicar sobre anime, porque aquí no hay nadie. Mi correo es: rikku-8@hotmail.com y adiós, que les vaya bien.

¡Hola, Alan!

Muchas gracias por el apoyo que le das a ésta, tu revista. Aunque ya hablamos de *Onegai Teacher* en números pasados, trataremos de complacerte poniendo el súper póster de esta sexy maestra. Por otro lado, la idea de hacer una lista de los mejores animes ya ha sido usada en otras revistas, aunque en la nuestra todavía no, así que tal vez la pongamos en práctica. Espero que no sea la última vez que nos escribimos. Aquí ponemos tu correo y mandamos saludotes hasta el Edo. de México.

JUAN ROMERO LÓPEZ NOS PREGUNTA:

Hola a todos lo amigos de *Akiba-kei*, tengo una pregunta para ustedes: ¿Me podrían decir si su revista sigue siendo vendida aquí en Puebla (México)? Y además, si llegan a leer este correo por fa, publiquen mi correo para hacer más amigos que compartan los gustos por el anime. Bueno. BYE BYE

¡Saludos, Juan!

Te informo que la revista sigue teniendo circulación nacional, sólo que en ocasiones tarda un poco en salir o no la tienen en algunos puestos. Sobre tu correo, no nos llegó el dato o se perdió en la inmensidad del espacio; por fa, mándanoslo de nuevo y con mucho gusto lo publicaremos. ¡Hasta pronto!

¿CLONES DE LAS CHICAS DE KANNAZUKI NO MIKO?

Hola amigos de *Akiba-kei*. Mi nombre es Setter. Ésta es la primera vez que les escribo, y la neta me gustaría felicitarlos por su reva y decirles que es la mejor del país. Aparte de esto quisiera que me sacaran de una duda, que es acerca de dos personajes que salen en *Kannazuki no Miko* y en *Kyoshiro to Towa no Sora*; se trata de Chikane-chan y Himeko de la primera y Kao-chan y Himiko de la segunda, que acaso son los mismos, además de Nekoko que se parece a Bardoras, entre otros, ¿o es acaso una continuación? Bueno, ojalá me publiquen, la neta se los agradecería. Bueno, me gustaría que publicaran mi correo: demonheart_petter@hotmail.com para conocer ¡(chavas)! o chavos que les gusten estas dos fantásticas series. Me despido y una vez mas felicidades Sayonara!!!!!

Los akibas le entran al misterio:

Hola, Setter, qué bueno que nos escribas. Nos da mucho gusto esto y también leer las porras que nos echas. La neta sobre este parecido que nos mencionas es que se trata de dos series diferentes, con distintos directores y hechas por diferentes estudios, aunque no podemos negar que los personajes que nos mencionas efectivamente tienen gran parecido, y ambas series tienen toques de yuri, aunque no estén relacionadas más que en el diseño de personajes. Esperamos haber resuelto tu duda, y aquí está tu correo para que las chicas se apunten contigo, además de toda la banda interesada en estas series. ¡Saludos y hasta la próxima!

ANTONIO NOS PREGUNTA:

Hola, mi nombre es Antonio. Antes que nada me gustaría felicitarlos por su revista. Les quería preguntar dónde y a qué precios puedo conseguir los animes anunciados en su revista y las películas que muestran en ella. También me gustaría conseguir los números atrasados de su revista y tener los últimos avances del anime.

¡Llévelo, llévelo!

Actualmente y en parte gracias a Internet y a la globalización, podemos disfrutar de gran variedad de series casi a la par de los aficionados japoneses, por tanto la red es un buen lugar tanto para bajar series como para comprarlas; también en las convenciones o las tiendas de cómics puedes encontrar anime, aunque los costos varían. Sobre los números atrasados de la revista, puedes pedirlos. En la revista vienen teléfonos en los que pueden darte toda la información detallada, y de paso aprovechas para saludarnos, je,je ¡Suerte, nos vemos pronto!

UN FAN DE KOF NOS ESCRIBE:

Hola, primero que nada pues la revista está súper, pero les falta algo, mmhh…no sé, algo de *King of Fighters*, y pues no sé si hay una serie de música rock, no conozco alguna si alguna información, por favor.

Y pues me gustaría que en su revista sacaran algún DVD de *King of Fighters*. Eso me gustaría, ya que llevo todas las revistas conforme salen y eso es todo y les dejo mi correo: full_metal093@hotmail.com. Y eso es todo bye. atte.: Erick Flores Olmedo.

¡¡Hola, Erick!!

Primero que nada gracias por las porras. Te informo que ya hemos sacado artículos de *KOF* en tres números anteriores. Incluso los pusimos en portada. Sobre el DVD, bueno qué tal si esperas el próximo número y te daremos una pequeña y linda sorpresa (oh, qué tierno). Si incluirá o no algo de *KOF* eso sólo el público y la información disponible lo decidirá (ya sabes, tener que pagar derechos y esas cosas). Por lo mientras, ponemos tu correo para que amplíes la banda akiba. ¡Hasta la próxima! full_metal093@hotmail.com

FUE SU PRIMERA VEZ Y LE GUSTÓ…

¡Qué onda! No pues les mando este correo porque me gustó mucho *Akiba*. Está chida la revista. Es la primera vez que la compro ja,ja,ja,ja pero me pareció genial, ya que habla todo sobre el anime bueno. Los felicito por este año nuevo y espero que salga mi comentario, ya que compraré la revista cada semana ja,ja,ja,ja. Ah, si me hacen un favor y hablan algo de *FullMetal Alchemist* y me ponen un súper póster de ella, ok. Bueno adiós. ¡Sayonara! Jesús Coronado Murillo.

¿Qué onda, Jesús?

Nos da gusto que encuentres chida la revista. Te cuento que ya hablamos sobre *Fullmetal Alchemist* y pusimos un póster en uno de nuestros números pasados. Tal vez hablemos más de esta serie en próximos números, nunca se sabe. Gracias por las felicitaciones. Todo el equipo akiba te desea un año nuevo de lo más chido, y lleno de anime, claro está. ¡Hasta la próxima!

HOLA, AMIGOS AKIBAS!!!!

Me llamo Brenda Anaí, y quiero decir que me encanta su revista, aunque hace poquito la acabo de conocer. Mis animes favoritos son *Sakura, Uta Kata, Shakugan no Shana*, y muchos (no iba a terminar). Su revista es la mejor que existe. Ninguna los puede igualar. Ojalá lleguen al número 1,000,000. Me voy y les dejo mi msn brenditalamasbonita_11@hotmail.com y mi metro para k lo visiten www.metroflog.com/anime789 ¡¡¡Sayonara!!! Y sigan asi!!

¡Ohayou, Brenda!

Muchas gracias por las palabras de apoyo. Créeme, siempre nos levantan el ánimo. Nos da gusto que las chicas akibas nos escriban y compren la revista. Trataremos de complacerte con artículos de tus series favoritas (si es que aún no las hemos puesto) y por supuesto que checaremos tu metro. ¡Sayonara y un beso!

HOLA, AMIGOS DE AKIBA-KEI

Mi nombre es Gaby, pero soy Gabacha para los cuates. Me encanta su revista, y quiero agradecerles a todos los colaboradores porque es una revista que me informa sobre todo género de anime que digo ¡WOW! qué padre. Bueno me encantaría que publicaron sobre *Bleach* y su nueva temporada (con los ARRANCAR) ya que la verdad es que no han publicado nada sobre ese anime, así que lo espero con ansias (ah! y sus películas), también de *SAIUNKOKU MONOGATARI, DARKER THAN BLACK, FUSHIGI YUGI* (anime, ovas), etc.... Mis animes favoritos son *Death Note, Code Geass, Kyoshiro Tot Towa no Sora, Kannazuki no Miko, Busou Renkin, Naruto Shippuden*, entre otras. Espero que publiquen mi mail y les deseo que para el 2008 sigan con el mismo entusiasmo, ya que nosotros los akibas estaremos esperando para saber más sobre nuestros animes favoritos ARIGATO Y SAYONARA...._

¡Saludos, Gabacha!

No tienes nada que agradecer, ya sabes que nuestro deber es llevar información a los akibas, y esperamos seguirlo haciendo bien para no quedarle mal a nadie. Sobre *Bleach* ya hemos hablado, tal vez no sobre todo lo que ha salido respecto a este anime, así que quizá pronto vuelvas a ver algo de esta serie en nuestras páginas. Hemos hablado ya también de *Kannazuki no Miko, Death Note, Code Geass, Kyoshiro to Towa no Sora* y *Naruto Shippuden*, (y no es que te hayamos leído la mente eh). Gracias por los buenos deseos, seguiremos esforzándonos y trabajando (y no fue chiste je,je,je).
Sayonara.

SALVADOR SANDOVAL NOS PIDE UN ESPECIAL:

Quiero felicitarlos por la revista que está excelente, cada vez mejor. Esta es la primera vez que escribo. Bueno, me gustaría que hicieran un especial con mis series favoritas, *Shaman King, Naruto, InuYasha, Evangelion, Fate Stay Night*, en fin la lista es larga, pero ésas son las primeras. También quiero que publiquen mi correo para tener más amigos(a) con quien platicar sobre el anime (salvadornarutoanime@hotmail.com), bueno los veo, hasta luego.

¿Qué onda, Salvador?

Aunque no hemos hablados de *Shaman King* las otras series ya las hemos puesto; aunque eso sí en números separados, así que esperamos más peticiones de tu parte. Lo que sí haremos de inmediato es poner tu correo para que amplíes tu banda akiba. Esperamos que nos sigas escribiendo. ¡Hasta pronto!
salvadornarutoanime@hotmail.com

No dejes de escribirnos a akiba_kei@vanguardiaeditores.com. Esperamos tus correos con ansias.


AKIBA-KEi